

John D Clair

DEAD RECKONING™

SPIELANLEITUNG

WORKING DRAFT v0.1



Einleitung

Der Wind nahm wieder zu, füllte die Segel und zerstreute schließlich den Kanonenrauch in der Luft. Smitty atmete erleichtert auf, als das Schiff, das sie gerade angegriffen hatte, hinter dem Horizont verschwand. „Ich dachte, wir wären erledigt, Jungs“, sagte er zu

den anderen auf dem Waffendeck. „Dachte wir gehen direkt in Neptuns Reich, dachte ich wirklich.“

„Es gibt jetzt Wichtigeres zu tun als zu stammeln, Mr. Smith“, sagte Käpt'n Kern barsch.

Smitty zuckte zusammen, als die Kapitänin und ihr stetiger Begleiter, der Schiffsjunge Gunter, die Treppe zum Waffendeck hinuntergingen. „Das war die Schwarze Rose. Sie werden zurück kommen. Ihr Kapitän

wird niemals aufgeben, bis dieses Schiff unter den Wellen ist, oder er meinen Schatz in seinen Händen hält.“

Die Kanoniere sahen sich alle besorgt an. Sobald Käpt'n Kern begann, über ihren Schatz zu reden, ging es bergab. Vor Jahren fand diese Frau auf einer abgelegenen Insel eine seltsame Truhe, die sie einfach nicht öffnen konnte, egal was sie auch versuchte. Sie war so besessen von der Truhe, dass sie sie nie aus den Augen ließ und sie auf jede Fahrt mitnahm.

Smitty war sich schmerzlich bewusst, dass sein Käpt'n dadurch viele Besatzungsmitglieder auf ihrer Reise verloren hatte. Es gab Gerüchte, dass einige von ihnen durch ihre eigene Hand starben, als sie ihre Besessenheit übermannte. Seit zehn Jahren suchte sie unentwegt den Schlüssel, der die Truhe öffnet. Smitty machte sich nichts daraus, dass er die Truhe noch nie zu Gesicht bekommen hatte, denn jeder, der zu viel Interesse zeigte, lebte gefährlich.

„Mr. Smith“, schrie der Käpt'n, „wie ist der Status unserer Pulvervorräte?“

„Genügend vorhanden, Käpt'n“, antwortete Smitty sofort. „Die Jungs waren vorsichtig mit ihren Schüssen. Wir haben genug Pulver, um drei oder vier weitere Gefechte dieser Länge zu überstehen. Ich hoffe jedoch, dass wir keine weitere Konfrontation riskieren, wenn ich frei sprechen darf!“

„Bleiben Sie trotzdem wachsam, Mr. Smith“, sagte die Kapitänin mit einem Nicken. „Gunter!“, schrie sie.

Der Schiffsjunge fummelte an irgendwas unter seinem Hemd und sprang auf, als Käpt'n Kern seinen Namen rief.

„Aye, Käpt'n!“

„Sag der Köchin, dass ich in einer Stunde zu Abend essen werde“, befahl sie.

„Aye, Käpt'n!“, wiederholte der Junge und flitzte die Treppe hinauf.

Smitty sagte nichts, aber er fand, dass die Kette, mit der der Junge herumgefummelt hatte, sehr wie ein alter, korrodierter Schlüssel aussah ...

SPIELÜBERSICHT

Ein Spiel für 1–4 Personen ab 14 Jahren von John D Clair.



AB 14 JAHREN



1-4 PERSONEN



90 MIN.

WILLKOMMEN AN BORD!

In *Dead Reckoning*™ hast du das Kommando über ein Schiff, bereit, in unbekannte Gewässer aufzubrechen. Entdecke unbekannte Inseln, gewinne Einfluss und errichte Außenposten, suche nach Schätzen oder werde zum Schrecken der Meere. Du hast die Wahl! Jede Entscheidung kann dir eine Reihe von Erfolgen einbringen und sobald du vier davon erreicht hast, endet das Spiel.

Doch auf hoher See bist du nicht allein mit deinem Durst nach Ruhm ... Sei schneller als deine Mitspieler, die eigene Interessen verfolgen und ebenso wie du nach dem Sieg streben. Wirst du die größten Erfolge beim Entdecken oder Handeln verzeichnen oder ist die Freibeuterei dein Metier? Wird dir deine Strategie den Sieg bringen? Sobald der Rauch sich legt, gewinnt, wer am besten durch die gefährlichen Wasser von *Dead Reckoning* manövriert hat und den größten Schatz erbeuten konnte!

Der Autor möchte besonders folgenden Personen danken:

Ein großes Dankeschön an alle, die *Dead Reckoning* getestet haben. Es war ein langer Weg von der anfänglichen Idee zum finalen Spiel. Vielleicht mehr als bei jedem anderen meiner Spiele denke ich, dass das hilfreiche Feedback und der Input von Testspielern enorm dabei geholfen haben, dieses Spiel zu dem zu machen, was du in den Händen hältst. Einigen Personen möchte ich im besonderen danken: Pace Wilder, Leon Blight, Rhy Grün und Nye Grün für ihre vielen Testpartien mit verschiedenen Entwürfen der Saga-Erweiterungen. Auch die Ideen der Mitarbeiter von AEG, insbesondere Mark Wootton, der einen tollen Job bei der Entwicklung des Spiels gemacht hat und dem Design den letzten Schliff gab, sowie John Zinser, dessen hervorragender Input, Begeisterung und Vision für *Dead Reckoning* das Design in die richtige Richtung steuerte. Spiele, die Teile des Designs von *Dead Reckoning* inspirierten, waren unter anderem meine eigenen Kreationen *Mystic Vale* und *Edge of Darkness*, die sich wiederum an *Dominion*, *Ascension* und *Splendor* orientierten, sowie *Scythe* für das Erfolgssystem, *Wallenstein* für den Würfelturm-Kampfmechanismus und *Scythe: Rise of Fenris* für Kampagnenideen.

SPIELMATERIAL

- * 1 Hafenfeld
- * Ozeanfelder (12 mit Inseln, 4 offene See)
- * 4 Aufwertungsdecks (Aufwertung(en) und Begegnung(en) der Stufen 1, 2, 3 und 4 mit eigenen Aufbewahrungsboxen)
- * XX Münzen
- * XX Frachtmarker (XX Wert 1 Frachtmarker, XX Wert 3 Frachtmarker)
- * XX Einfache/Verbesserte Schiffserweiterungen
- * XX Schadensmarker
- * 20 Gebäude (8 Forts, 8 Garnisonen und 4 Außenposten)
- * 20 schwarze Marker
- * 1 Kampfschiff und 1 Kampftableau
- * XX Kartenhüllen (Anmerkung: Obwohl nur 48 Hüllen benötigt werden, sind als Ersatz zusätzliche Hüllen vorhanden, falls welche beschädigt werden)
- * 4 Übersichtskarten
- * XX Bonuserfolgspättchen
- * 1 Spielanleitung
- * 1 Solo-Spielanleitung



HAFENFELD



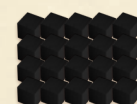
AUFWERTUNGSDECKS



MÜNZEN



FRACHTMARKER



SCHWARZE MARKER



SCHADENSMARKER



EINFACHE/VERBESSERTE SCHIFFSERWEITERUNGEN



GEBÄUDE



HÜLLEN



BEGEGNUNGEN UND AUFWERTUNGEN



ÜBERSICHTSKARTEN



OZEANFELDER



KAMPFSCHIFF UND KAMPFTABLEAU

PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL

Alle erhalten:

- * 1 Kaiplättchen
- * 1 Schiff
- * 1 Schiffstableau
- * 1 Piratenflagge
- * 1 Schatzkiste
- * 30 Marker in der gewählten Farbe
- * 6 Erfolgsplättchen
- * 12 Kartenhüllen
- * 12 Illustrationskarten
- * 12 Fähigkeitskarten

Kombiniere diese 3 Gegenstände, um ein Deck aus 12 Besatzungskarten zu bilden, wobei jede „Besatzungskarte“ aus 1 Hülle mit 1 Illustrationskarte und 1 passenden Fähigkeitskarte besteht.

- Alle sollten 1 **Kapitän**, 1 **Bootsmann**, 1 **Schatzmeister**, 1 **Ersten Offizier**, 1 **Freibeuter**, 2 **Kanoniere**, 2 **Schiffsjungen**, und 3 **Matrosinnen** besitzen. Die Illustrationskarten besitzen eine Farbmarkierung, sodass du sie jederzeit schnell sortieren kannst.



KAIPLÄTTCHEN



SCHIFF



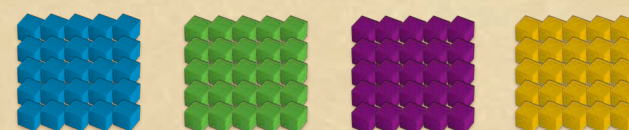
SCHIFFSTABLEAU



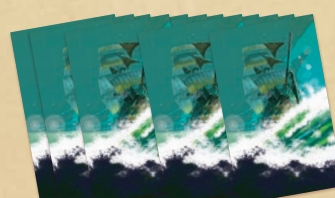
PIRATENFLAGGE



ERFOLGSPLÄTTCHEN



MARKER IN DER GEWÄHLTEN FARBE



HÜLLEN



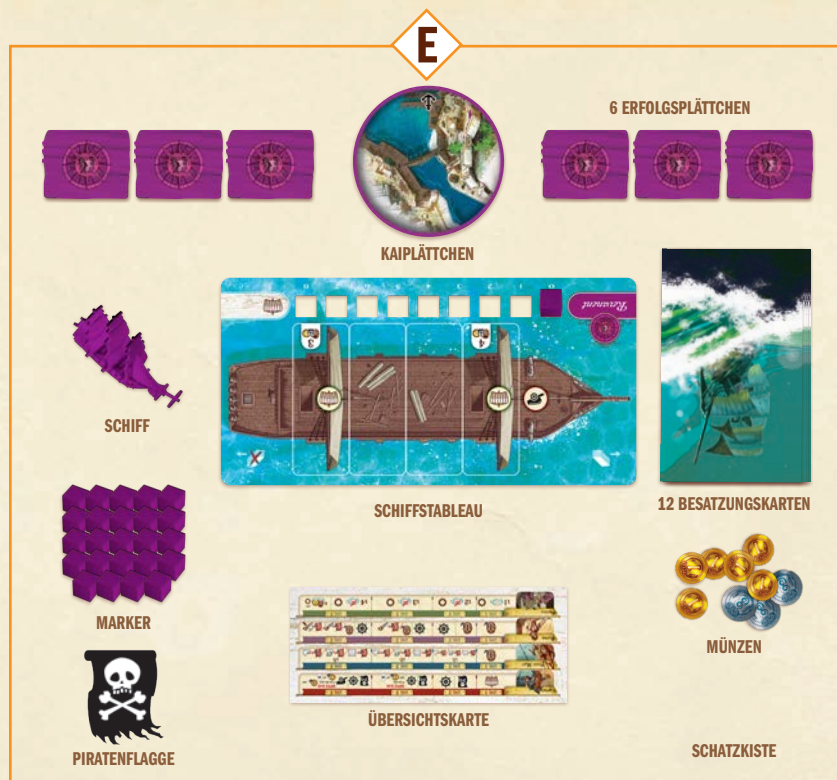
FÄHIGKEITSKARTEN



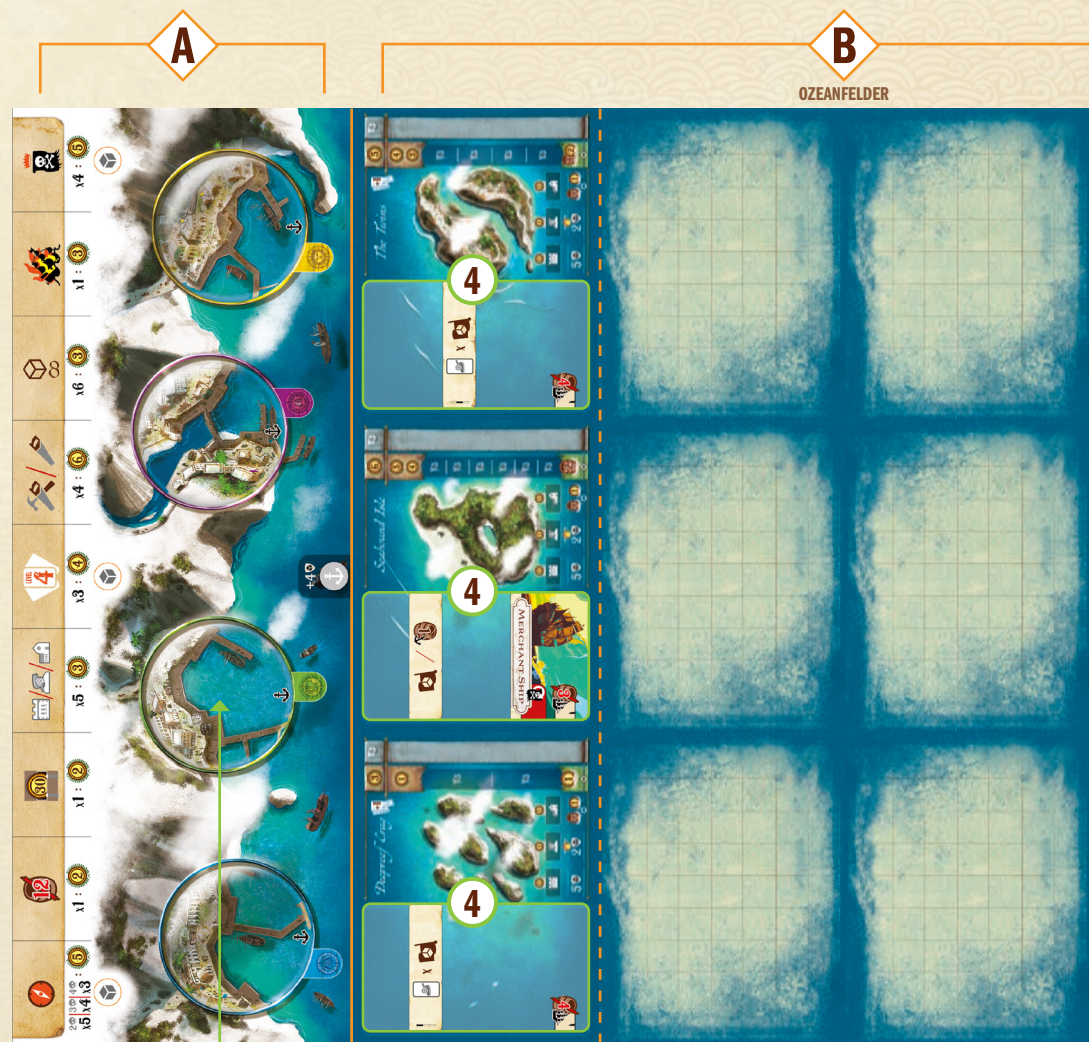
ILLUSTRATIONSKARTEN

* Finale Komponenten können von der Abbildung abweichen. Nicht maßstabsgetreu.

SPIELAUFBAU



- A** HAFENFELD
- B** OZEANFELDER
- C** AUFWERTUNGSDECKS



- E** PERSÖNLICHER BEREICH
- 6 ERFOLGSPLÄTTCHEN
 - 15 MÜNZEN
 - 1 SCHATZKISTE
 - 30 MARKER
 - 12 BESATZUNGSKARTEN

- 1 SCHIFF
- 1 SCHIFFSTABLEAU
- 1 ÜBERSICHTSKARTE
- 1 KAIPLÄTTCHEN
- 1 PIRATENFLAGGE



- D** SONSTIGES SPIELMATERIAL
- MÜNZEN
 - FRACHTMARKER
 - SCHWARZE MARKER
 - SCHADENSMARKER
 - GEBÄUDE

- EINFACHE/VERBESSERTE SCHIFFSERWEITERUNGEN
- KAMPFSCHIFF
- KAMPFTABLEAU



FRACHTMARKER



SCHWARZE MARKER



SCHADENSMARKER



GEBÄUDE



KAMPFSCHIFF UND KAMPFTABLEAU
VERBESSERTE



VERBESSERTE
SCHIFFSERWEITERUNGEN



EINFACHE
SCHIFFSERWEITERUNGEN



REIHE 4



E



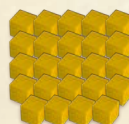
6 ERFOLGSPLÄTTCHEN



KAIPLÄTTCHEN



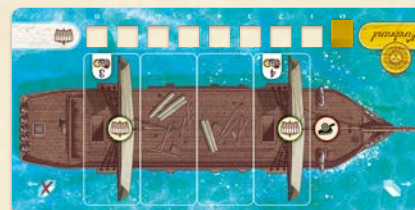
SCHIFF



MARKER



PIRATENFLAGGE



SCHIFFSTABLEAU



12 BESATZUNGSKARTEN



ÜBERSICHTSKARTE



MÜNZEN

SCHATZKISTE



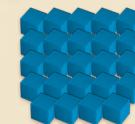
E

SCHATZKISTE

PIRATENFLAGGE



MARKER



SCHIFF



ÜBERSICHTSKARTE



MÜNZEN



12 BESATZUNGSKARTEN



SCHIFFSTABLEAU



6 ERFOLGSPLÄTTCHEN



KAIPLÄTTCHEN



SPIELAUFBAU

Die folgenden Abschnitte sind entsprechend des vorangegangenen Spielaufbaus markiert:

A Legt das Hafenfeld in die Mitte.

Legt das Hafenfeld in die Mitte.

B Legt die Ozeanfelder nach folgenden Regeln aus:

Mischt alle Ozeanfelder mit Inseln und bildet einen verdeckten Stapel. Zieht davon eine bestimmte Anzahl Ozeanfelder je nach Personenzahl: 10 beim Spiel zu viert, 9 beim Spiel zu dritt und 8 beim Spiel zu zweit. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.

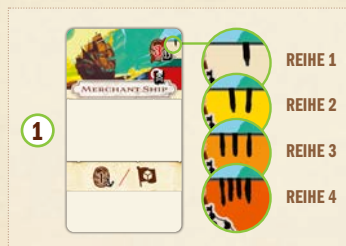
Nehmt dann noch die 2 Ozeanfelder mit offener See (ohne Inseln), die kein zeigen, und legt sie zu den gezogenen Ozeanfeldern.

Spielt ihr zu zweit, nehmt zusätzlich die beiden anderen Ozeanfelder mit offener See (mit 2 und 3). Spielt ihr zu dritt, nehmt zusätzlich nur das Ozeanfeld mit offener See mit 3. Ihr spielt also im Spiel zu viert mit 2 Ozeanfeldern mit offener See, im Spiel zu dritt mit 3 und im Spiel zu zweit mit 4.

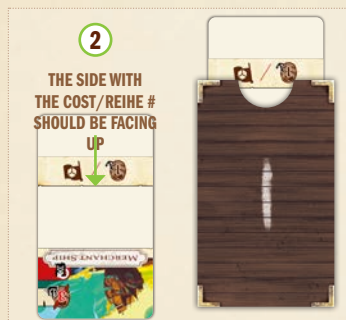
Nun habt ihr insgesamt 12 Ozeanfelder. Mischt sie und legt sie verdeckt in einem 3x4-Raster aus wie abgebildet. Deckt die 3 Ozeanfelder benachbart zum Hafenfeld auf.

C Die Aufwertungsdecks:

1 Sortiert die Aufwertungen/Begegnungen und bildet 4 Stapel. Dabei helfen euch die Symbole für die Reihe oben rechts. *(Beachtet, dass manche dieser Karten doppelseitig sind und dieses Symbol nur auf der Vorderseite aufgedruckt ist.)*



2 Mischt alle Stapel separat und legt sie mit der Vorderseite nach oben und verkehrt herum wie abgebildet in die entsprechende Aufbewahrungsbox. Passt auf, dass ihr Karten, die ihr im Spiel zieht, nicht umdreht, da sich auf manchen von ihnen geheime Informationen auf der Rückseite befinden.



3 Legt jede Aufbewahrungsbox unter die entsprechende Reihe der Ozeanfelder. Legt die Box für Reihe 1 unter die erste Reihe neben dem Hafenfeld, die Box für Reihe 2 unter die zweite Reihe usw.

4 Legt je 1 Karte aus der Box für Reihe 1 offen auf jedes Ozeanfeld in der ersten Reihe (auf den eingezeichneten Bereich für die Karte).



Anmerkung: Baut vor eurer ersten Partie das Kampfschiff nach der Aufbauanleitung zusammen.

D Sonstiges Spielmaterial:

Legt einen allgemeinen Vorrat an Fracht (☉), Münzen (☙), schwarzen Markern, Schadensmarkern (☹) und Gebäuden an. Die ☉ und ☙ sollten für alle gut erreichbar sein, bildet also wenn nötig zwei Vorräte. Benutzt dafür einfach die enthaltenen Aufbewahrungsschachteln. Legt die Einfachen/Verbesserten Schiffsweiterungen zu Stapeln sortiert in Reichweite.

Stellt das Kampfschiff und Kampftableau auf.

E Alle erhalten jeweils:

- I 1 Schatzkiste in der gewählten Farbe, um die ☙ vor den anderen geheim zu halten.
- II 15 ☙ die ihr in eure Schatzkiste legt.
- III 30 Marker in der gewählten Farbe.
- IV 1 Schiffstableau mit einem der eigenen Marker auf Feld 0 der Segelleiste.
- V 1 Kaiplättchen.
- VI 6 Erfolgsplättchen.
- VII 1 Schiff. Stellt es auf den Bereich mit Wasser auf dem Hafenfeld. Ob oben oder unten ist nicht wichtig, da das Hafenfeld für das Bewegen eurer Schiffe als 1 Feld gilt.
- VIII 1 Piratenflagge.
- IX 1 Übersichtskarte.
- X Ein Deck aus 12 Besatzungskarten, das ihr mischt und verdeckt vor euch legt.

Besatzungsdeck bei Spielbeginn:

Dein Besatzungsdeck besteht aus 1 **Kapitän**, 1 **Schatzmeister**, 1 **Ersten Offizier**, 1 **Bootsmann**, 1 **Freibeuter**, 2 **Kanoniere**, 2 **Schiffsjungen**, und 3 **Matrosinnen**.

Drehe jede Fähigkeitskarte so, dass Stufe 1 unten auf der Karte zu sehen ist, und lege die Illustrationskarte darüber. Stecke sie dann zusammen in eine Hülle. Der Ausdruck „Besatzungskarte“ bezieht sich auf eine Hülle samt Illustrationskarte, Fähigkeitskarte und Aufwertungen darin.

Kaiplättchen und der Hafen:

Dein Kaiplättchen repräsentiert dein Lager im Hafen – deinen Kai. Wenn du ☉ erhältst, legst du sie normalerweise auf deinen Kai. ☙ legst du nie auf deinen Kai, sondern immer direkt in deine Schatzkiste – sie gelten aber als „auf deinem Kai“. Du darfst das Kaiplättchen auf das passende Feld auf dem Hafenfeld oder vor dich legen, wenn das praktischer ist.

- XI Alle erhalten 2 zufällige Bonuserfolgsplättchen. Wählt und behaltet 1 davon, das andere kommt zurück in die Schachtel. Dieser Schritt ist optional und wird für die erste Partie empfohlen.

F

Bestimmt, wer das Spiel beginnt, zieht Karten und nimmt Fracht:

Alle ziehen die 4 obersten Karten ihres Besatzungsdecks und nehmen sie auf die Hand. Bestimmt danach zufällig, wer das Spiel beginnt. Diese Person erhält 1 ☉, die nächste Person im Uhrzeigersinn erhält 2 ☉, die dritte Person 3 ☉ und die vierte Person 4 ☉. Die vierte Person darf vor ihrem ersten Zug außerdem 1 Besatzungskarte auf ihrer Hand aufstufen (siehe Seite 13). Legt alle erhaltenen ☉ auf euren Kai.

SPIELÜBERSICHT

Ihr führt nacheinander eure Züge aus. Ein Zug besteht aus 2 Phasen, die in der folgenden Reihenfolge ausgeführt werden:

- 1. Hauptphase:** Hier finden alle Aktionen deines Zuges statt. Du darfst mehrere Aktionen ausführen, wie dein Schiff bewegen, Fracht aufnehmen und abladen, Karten ausspielen und ihre Fähigkeiten nutzen sowie Aufwertungen kaufen und Begegnungen ausführen.
- 2. Aufräumphase:** Nachdem du alle Aktionen ausgeführt hast, steckst du deine neuen Aufwertungen in Hüllen, ziehst neue Karten und bereitest den Spielbereich für den Zug der nächsten Person vor. Optional darfst du deine Piratenflagge hissen.

Sobald dein Zug zu Ende ist, stufst du 1 Karte auf deiner Hand auf, während die anderen ihre Züge ausführen.

1 HAUPTPHASE

Während der Hauptphase darfst du beliebig viele der Aktionen unten ausführen. Du darfst sie in beliebiger Reihenfolge ausführen, bis auf die Aktion „Bewege dein Schiff“, für die du vorher die Aktion „Setze Segel“ ausführen musst. Solange nicht anders angegeben, darfst du diese Aktionen beliebig oft ausführen.

- ☛ ⚙️ und 🏴☪️ aufnehmen/abladen/umverteilen/über Bord werfen.
- ☛ Spiele 1 Karte aus der Hand aus.
- ☛ Setze Segel (*einmal je Zug*).
- ☛ Bewege dein Schiff.
- ☛ Kaufe die Aufwertung oder führe die Begegnung auf dem Ozeanfeld deines Schiffes aus (*maximal zweimal je Zug*).
- ☛ Nutze eine Fähigkeit einer ausgespielten Karte (*jede Fähigkeit auf einer Karte darf nur einmal je Zug genutzt werden*).

Du darfst zum Beispiel 1 Karte ausspielen, ⚙️ abladen, Segel setzen, ⚙️ aufnehmen, dein Schiff bewegen, eine andere Karte ausspielen, eine Fähigkeit nutzen, eine Aufwertung kaufen, ⚙️ aufnehmen, noch mal dein Schiff bewegen, eine weitere Karte ausspielen, eine Begegnung ausführen usw.

* FRACHT UND MÜNZEN AUFNEHMEN/ABLADEN/UMVERTEILEN/ÜBER BORD WERFEN

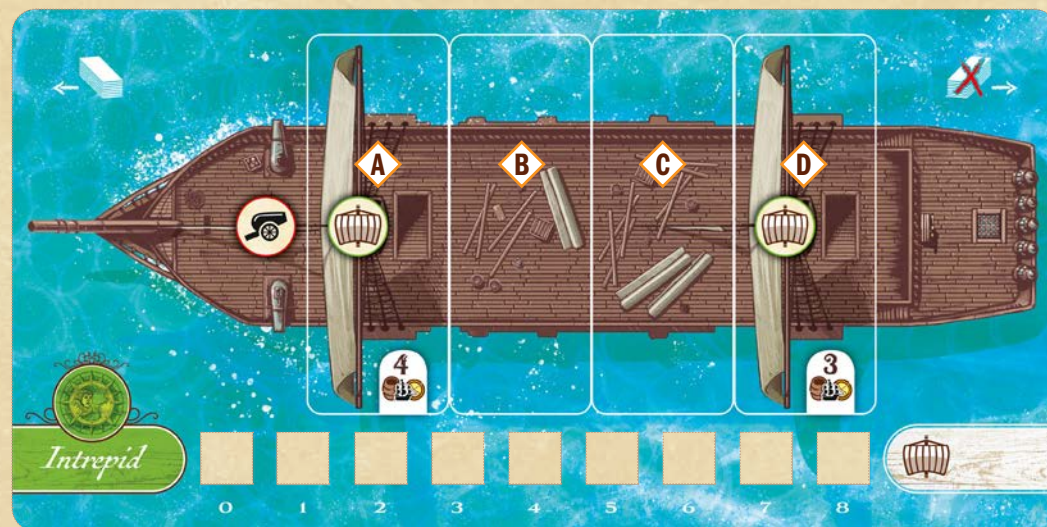
AUFNEHMEN

- ☛ Immer wenn sich dein Schiff auf dem Hafenfeld befindet, ist es „im Hafen“ und du darfst ⚙️ von deinem Kai auf verfügbare Rumpffelder deines Schiffes legen.
- ☛ Befindet sich dein Schiff an einer Insel, die du kontrollierst (siehe Seite 16), darfst du die ⚙️ und 🏴☪️ auf dieser Insel auf verfügbare Rumpffelder deines Schiffes legen. Du darfst nicht von einer Insel, die du nicht kontrollierst, ⚙️ oder 🏴☪️ aufnehmen.

Befindet sich ein gegnerisches Schiff im Piratenmodus an einer Insel, die du kontrollierst, darfst du weder ⚙️ und 🏴☪️ von der Insel aufnehmen noch auf ihr abladen, ohne zuerst gegen das gegnerische Schiff zu kämpfen und es zu besiegen (siehe Seite 17 für die Kampfregeln und Seite 10 für den Piratenmodus).

UNLOADING

- ☛ Immer wenn sich dein Schiff im Hafen befindet, darfst du ⚙️ von deinem Schiff auf deinen Kai legen. Du darfst auch 🏴☪️ von deinem Schiff in deine Schatzkiste legen.
- ☛ Befindet sich dein Schiff an einer Insel, darfst du die ⚙️ und 🏴☪️ von deinem Schiff auf die Insel legen. Du darfst auch ⚙️ und 🏴☪️ auf Inseln abladen, die die du nicht kontrollierst.



Dein Schiffstableau besitzt 4 Rumpffelder: Das erste Feld **A** besitzt ein Segel (🏴☪️) und einen Frachtraum mit einer Kapazität von 4 ⚙️. Die nächsten beiden Rumpffelder **B** **C** sind leer und das letzte Feld **D** besitzt ebenfalls ein Segel und einen Frachtraum mit einer Kapazität von 3 ⚙️. Wenn du ⚙️ und 🏴☪️ aufnimmst, musst du sie in einen Frachtraum legen. Die 🏴☪️ und ⚙️ in jedem Frachtraum dürfen die Kapazität des Frachtraums zusammen nicht überschreiten.

Du erhältst die Vorteile eines Rumpffelds, z. B. Segel (🏴☪️) oder Kanonen (🔫), nur, wenn der Frachtraum dieses Rumpffelds leer ist – also keine 🏴☪️ oder ⚙️ auf diesem Feld liegen. Zu Beginn des Spiels bedeutet das: Dein Schiff kann maximal 7 ⚙️ + 🏴☪️ aufnehmen (4 im Frachtraum von **A** und 3 im Frachtraum von **D**) und sobald du ⚙️ oder 🏴☪️ auf eins der Rumpffelder mit Frachtraum legst, darfst du das Segel dieses Rumpffelds nicht nutzen, bis der Frachtraum wieder leer ist.

UMVERTEILEN

Du darfst ⚙️ und 🏴☪️ auf deinem Schiff **jederzeit** umverteilen, selbst im Zug anderer und direkt sobald du angegriffen wirst. Sobald der Kampf jedoch begonnen hat, darfst du bis zum Kampfbeginn nichts mehr umverteilen.

ÜBER BORD WERFEN

Du darfst ⚙️ und 🏴☪️ auch über Bord werfen. Entferne sie dafür von deinem Schiff und lege sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Du darfst ⚙️ und 🏴☪️ jederzeit über Bord werfen, selbst im Zug anderer und direkt sobald du angegriffen wirst. Sobald der Kampf jedoch begonnen hat, darfst du bis zum Kampfbeginn nichts mehr über Bord werfen.

* SPIELE 1 KARTE AUS DER HAND AUS

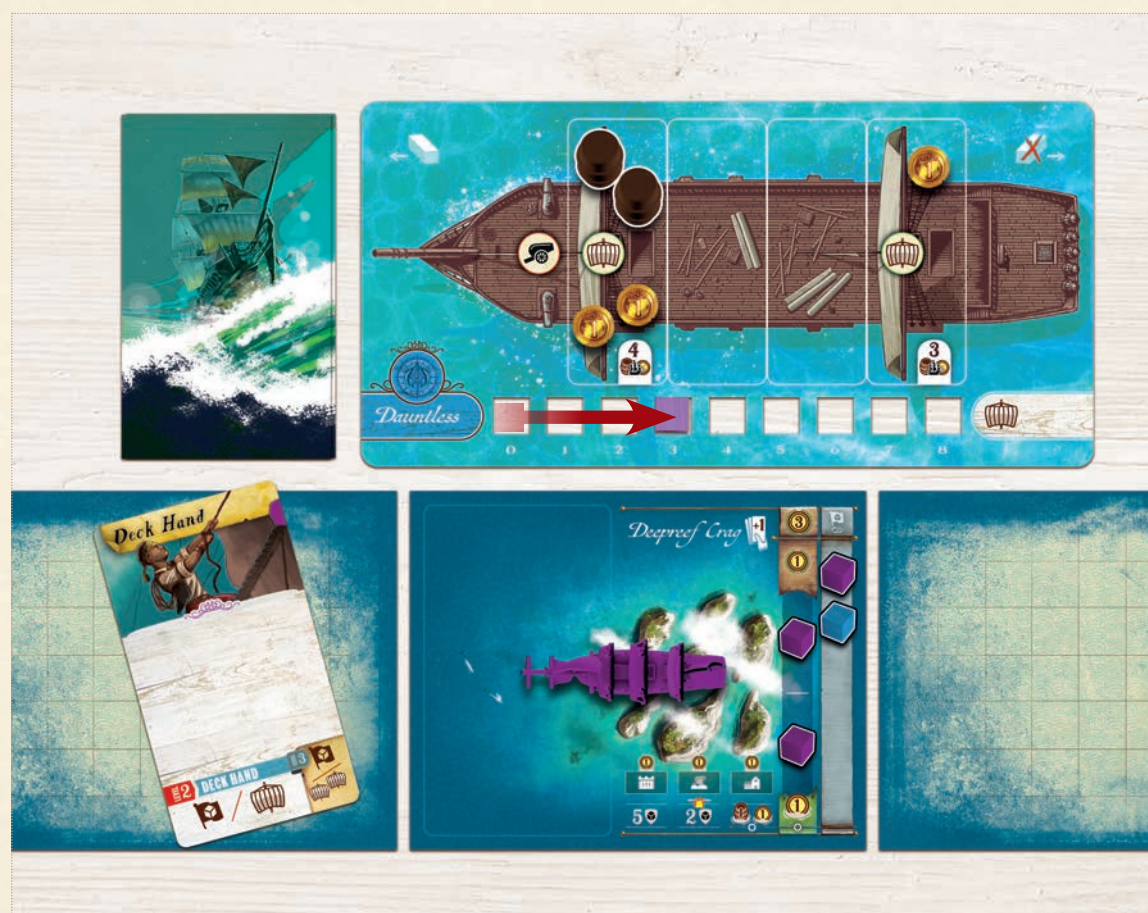
Wenn du eine Karte aus deiner Hand ausspielst, legst du sie offen vor dich. Du darfst die Fähigkeiten der ausgespielten Karte sofort, später in deinem Zug oder gar nicht nutzen (siehe Seite 11 für das Nutzen von Fähigkeiten).

* SETZE SEGEL

Du darfst nur einmal je Zug Segel setzen und musst diese Aktion ausführen, bevor du dein Schiff bewegst. Zähle die Anzahl Segelsymbole auf deinem Schiff und deinen ausgespielten Karten. Schiebe den Marker auf deiner Segelleiste auf das entsprechende Feld. Der Höchstwert beträgt dabei 8.

Denke daran: Segel auf Rumpffeldern mit Frachtraum zählen nicht, wenn 1 oder mehr  oder  darauf liegen.

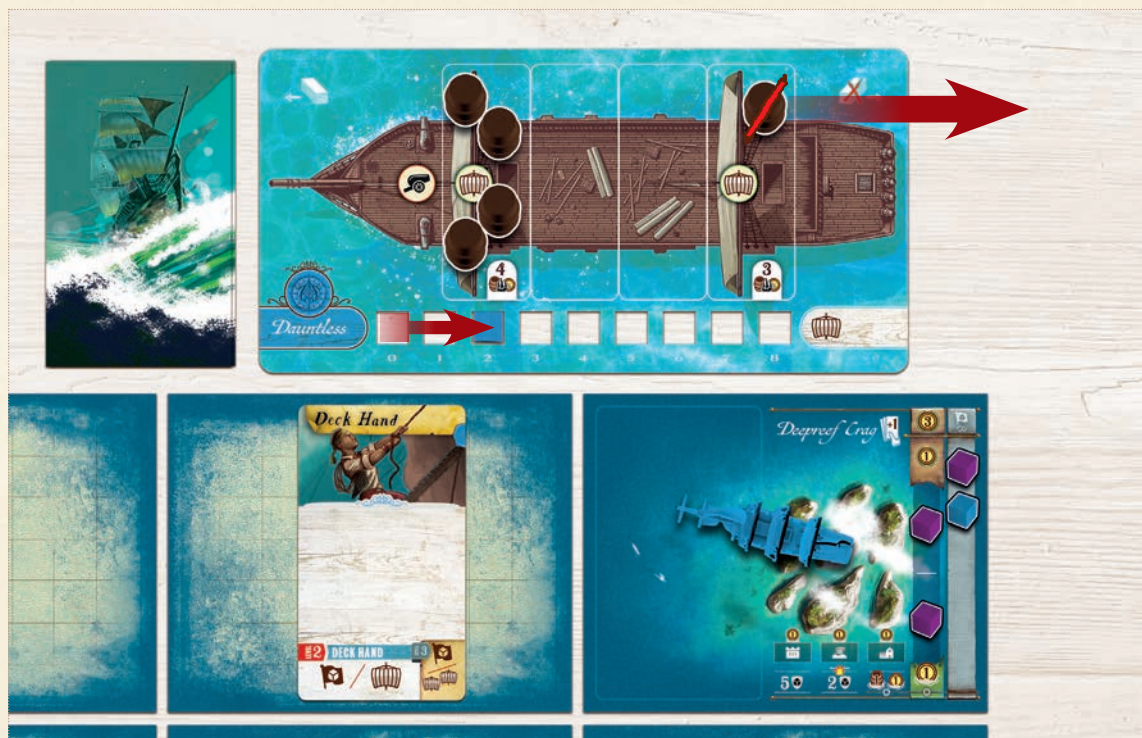
Anmerkung: Falls du Segel setzt, während du dich im Hafen oder auf einer von dir kontrollierten Insel befindest, darfst du auch die Segel auf Rumpffeldern mitzählen, deren Frachtraum nicht leer ist. Da du jederzeit und beliebig oft / aufnehmen und abladen darfst, lädst du theoretisch erst alles ab, setzt die Segel und nimmst dann wieder alles auf. Das funktioniert aber nicht an Inseln, die du nicht kontrollierst (da du die / nicht wieder aufnehmen dürftest).



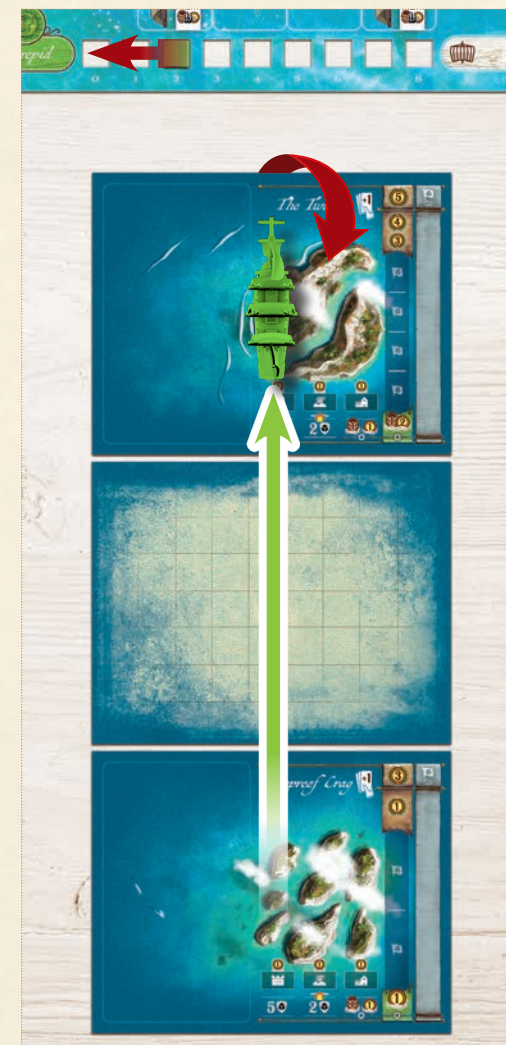
Lila  beginnt ihren Zug auf einer Insel, die sie kontrolliert. Sie darf daher beim Segelsetzen die Segel  auf den Rumpffeldern ihres Schiffs mitzählen, obwohl / auf ihnen liegen. Sie verschiebt ihren Marker auf der Segelleiste auf Feld 3 (um 2 Felder für die Segel auf ihrem Schiff und um 1 Feld für das Segel auf einer ihrer ausgespielten Karten).



Blau  darf die Segel  auf ihrem Schiff nicht mitzählen, solange sie die  in ihren Frachträumen nicht ablädt, über Bord wirft oder etwas damit zahlt. Blau darf die  abladen und Segel setzen, aber da sie die Insel nicht kontrolliert, darf sie die  nicht wieder aufnehmen, bevor sie ihr Schiff bewegt. Sie möchte Lila  nichts von ihrer wertvollen  abgeben und sie auch nicht über Bord werfen, daher zählt sie nur die Segel auf ihren ausgespielten Karten. Blau schiebt den Marker auf ihrer Segelleiste auf Feld 1.



In diesem Beispiel ist Blau in derselben Situation wie eben, möchte ihr Schiff aber unbedingt zweimal in diesem Zug bewegen. Blau besitzt jedoch nur 1 Karte mit einem Segel (🚢). Sie könnte die 🍌 in einem ihrer Frachträume auf die Insel abladen, aber da Lila die Insel kontrolliert, wirft sie die 🍌 lieber über Bord und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat.



Grün nutzt 2 ihrer Segel (🚢), um sich über ein unentdecktes Ozeanfeld hinweg auf ein anderes unentdecktes Feld zu bewegen. Das Ozeanfeld, über das sie sich bewegt, bleibt verdeckt. Sie erkundet nur das Feld, auf dem sie ihre Bewegung beendet.

Anmerkung: Andere Schiffe blockieren die eigene Bewegung nicht.

Anmerkung: Du darfst dich über unentdeckte Ozeanfelder hinweg bewegen und erkundest sie dabei nicht. Beendest du aber deine Bewegung auf einem unentdeckten Feld, musst du es erkunden.

Anmerkung: Du musst deine Bewegung auf einem Ozeanfeld beenden, um auf diesem Feld eine Aktion auszuführen – etwa um eine Aufwertung zu kaufen, zu kämpfen oder auf irgendeine Art mit der Insel zu interagieren.

* BEWEGE DEIN SCHIFF

Du darfst dein Schiff beliebige Ozeanfelder weit bewegen. Dabei musst du den Marker auf deiner Segelleiste für jedes Ozeanfeld um 1 nach links schieben (höchstens bis auf Feld 0). Sobald sich der Marker auf Feld 0 befindet, darfst du dein Schiff in diesem Zug nicht mehr bewegen.

Du darfst dich nur orthogonal (nicht diagonal) bewegen. Das Hafenfeld ist zu allen 3 Ozeanfeldern der Reihe 1 benachbart.

Beendest du deine Bewegung auf einem unentdeckten Ozeanfeld (das verdeckt liegt), **musst** du es erkunden. Decke dazu das Ozeanfeld auf und lege die oberste Aufwertung/Begegnung aus der Box zu dieser Reihe mit der Vorderseite nach oben darauf. Du darfst anschließend oder später in deinem Zug weitere Bewegungen ausführen. **Du darfst jedoch niemals mehr als 1 Ozeanfeld in einem Zug erkunden.** Deine weiteren Bewegungen in diesem Zug dürfen somit nicht auf einem anderen unentdeckten Ozeanfeld enden.



Beispiel: Lila nutzt 2 Segel (🚢) und darf sich auf eines der angezeigten Felder bewegen.

PIRATENMODUS UND BEWEGUNG

Beendest du deine Bewegung auf einem Ozeanfeld, auf dem sich ein gegnerisches Schiff im Piratenmodus befindet (siehe Seite 12), wird automatisch ein Kampf ausgelöst (siehe Seite 18). Du darfst dich jedoch über ein Ozeanfeld mit einem gegnerischen Schiff im Piratenmodus hinweg bewegen, ohne einen Kampf auszulösen.

Anmerkung: Für deinen eigenen Zug spielt es keine Rolle, ob du dich im Piratenmodus befindest. Das ist nur wichtig für gegnerische Züge. Willst du in deinem eigenen Zug ein gegnerisches Schiff eingreifen, benötigst du dafür eine Angriffsflagge.

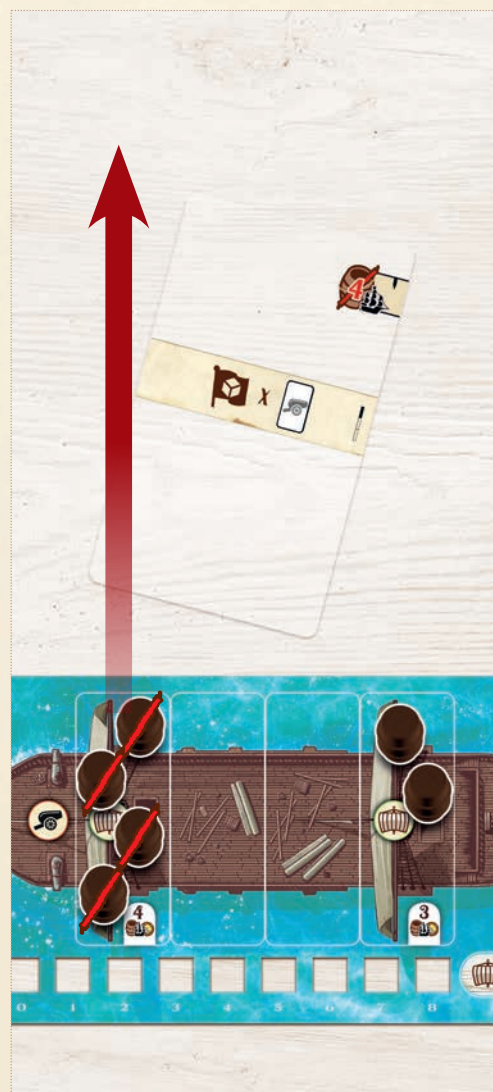


* KAUF E AUFWERTUNGEN/ FÜHRE BEGEGNUNGEN AUS

Befindet sich dein Schiff auf einem Ozeanfeld mit einer Aufwertung oder Begegnung, darfst du die Aufwertung kaufen oder die Begegnung ausführen.

Du darfst Aufwertungen kaufen und in die Hülle einer Besatzungskarte stecken, um diese zu verbessern. Begegnungen zeigen geheime Informationen auf der Rückseite. Im Grundspiel sind die einzigen Begegnungen Handelsschiffe, die, wenn du sie erhältst, wie Aufwertungen behandelt werden.

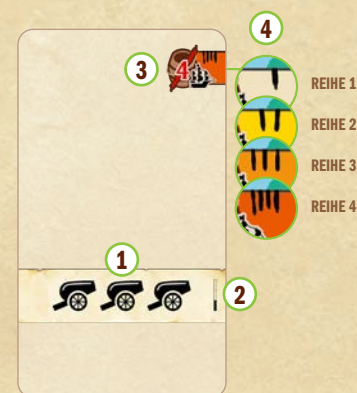
Wichtig: Du darfst nie mehr als 2 Aufwertungen/Begegnungen je Zug kaufen/ausführen.



Beispiel: Diese Aufwertung kostet 4. Um die Karte zu kaufen, zahlst du 4 von deinem Schiff in den allgemeinen Vorrat.

AUFWERTUNGEN

Um eine Aufwertung zu kaufen, muss sich dein Schiff auf demselben Ozeanfeld wie die Aufwertung befinden und du musst so viel von deinem Schiff zahlen, wie die Karte kostet. Hast du nicht genügend auf deinem Schiff, kannst du die Aufwertung nicht kaufen. Nachdem du sie gekauft hast, lege sie mit der Vorderseite nach oben vor dich. Du darfst sie in der Aufräumphase in eine Hülle stecken.



AUFWERTUNG

Thematisch stehen Aufwertungen für spezielle Fähigkeiten, die sich deine Besatzung während des Spiels aneignet, und die Erfahrung, die sie sammelt. Mit ihnen kann deine Besatzung auf See und im Kampf mehr ausrichten.

- 1 Fähigkeit
- 2 Angabe, für welche Zeile die Aufwertung ist (oben/mittig/unten).
- 3 Kosten der Aufwertung
- 4 Angabe, aus welcher Reihe die Karte stammt.

BEGEGNUNGEN

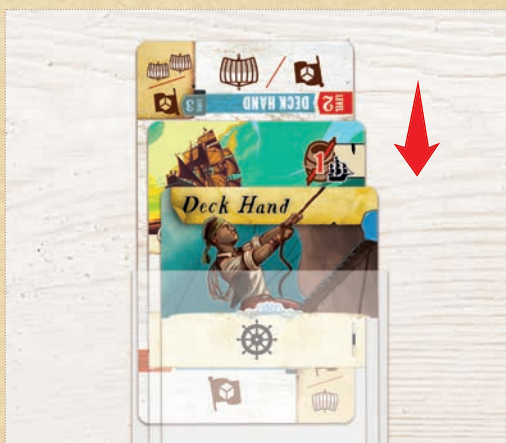
Im Grundspiel sind die einzigen Begegnungen Handelsschiffe. Diese darfst du auf 2 Arten ausführen: **Handel** oder **Angriff**.

Handel: Du darfst die Begegnung wie eine Aufwertung nach den beschriebenen Regeln kaufen. Nimm dann die Begegnung, ohne die Rückseite anzuschauen, und lege sie vor dich. Begegnungen steckst du so in eine Hülle, dass sie sich **zwischen** der Illustrations- und der Fähigkeitskarte befinden: Der obere Teil des Handelsschiffs sollte verdeckt sein und die Zeile mit den Fähigkeiten sollte sichtbar bleiben.

Angriff: Um eine Begegnung anzugreifen, benötigst du keine Angriffsflagge (🏴‍☠️). Drehe einfach die Begegnung auf die Rückseite. Dadurch wird in der Regel ein Kampf ausgelöst (siehe Seite 17). Ist das der Fall, zeigt die Karte, welche Auswirkungen es hat, wenn du gewinnst oder verlierst. Wenn du den Kampf verlierst, entferne die Karte außerdem und lege sie unter die Aufbewahrungsbox der entsprechenden Reihe.

ENTFERNTE AUFWERTUNGEN/BEGEGNUNGEN:

Manchmal wird eine Aufwertung oder Begegnung entfernt. Kämpfst du zum Beispiel gegen ein Handelsschiff und verlierst den Kampf, wird das Handelsschiff entfernt. Lege entfernte Karten unter die Box der entsprechenden Reihe. Die Karte wird in diesem Spiel nicht mehr benötigt.



Beispiel: Aufwertungen¹, die du durch das Besiegen von oder Handeln mit Handelsschiffen erhältst, zeigen oben Informationen über das Handelsschiff. Stecke sie so in die Hülle, dass sie sich zwischen der Illustrations- und der Fähigkeitskarte befinden.



BEGEGNUNGEN: VORDERSEITE

- 1 Symbole für den Handel (mit den entsprechenden Kosten) und den Angriff
- 2 Fähigkeit, die du erhältst, wenn du die Karte durch den Handel kaufst.
- 3 Angabe, für welche Zeile die Aufwertung ist (oben/mittig/unten).
- 4 Angabe, aus welcher Reihe die Karte stammt.



BEGEGNUNGEN: RÜCKSEITE

- 5 Name der Begegnung
- 6 Anzahl der Kampfmarker, die das Handelsschiff im Kampf einsetzt.
- 7 Auswirkungen, wenn du den Kampf gewinnst oder verlierst.
- 8 Fähigkeit, die du erhältst, wenn du den Kampf gewinnst. (Nicht alle Schiffe haben eine!)

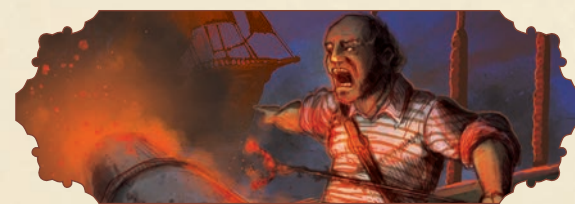
* NUTZE EINE FÄHIGKEIT EINER AUSGESPIELTEN KARTE

Karten, die du aus der Hand ausgespielt hast, haben 1 oder mehrere Fähigkeiten. Eine Fähigkeit zu nutzen, zählt als Aktion, die du während deiner Hauptphase ausführen darfst – entweder sofort nach dem Ausspielen der Karte oder später in deinem Zug. Das Nutzen von Fähigkeiten ist optional.

Jede Fähigkeit darf nur einmal je Zug genutzt werden. Kampffähigkeiten dürfen nur in Kämpfen eingesetzt werden und ebenfalls nur einmal je Zug, selbst wenn du mehrere Kämpfe ausführst.

Falls du viele Karten mit Fähigkeiten ausgespielt hast, darfst du Marker auf sie legen, um anzuzeigen, dass du diese Fähigkeit in diesem Zug schon genutzt hast.

Auf Seite 14 findest du eine detaillierte Übersicht über die verschiedenen Fähigkeiten.



2 AUFRÄUMPHASE

Führe die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Fülle Aufwertungen/Begegnungen auf.
2. Wähle den Piraten- oder Handelsmodus.
3. Verliere ungenutzte Segel.
4. Stecke Aufwertungen in deine Hüllen.
5. Lege Karten ab und ziehe Karten nach.

1 FÜLLE AUFWERTUNGEN/BEGEGNUNGEN AUF

Ziehe für jedes leere aufgedeckte Ozeanfeld 1 Karte aus der Box für die entsprechende Reihe und lege sie mit der Vorderseite nach oben darauf. Die Karten in den Boxen sollten alle mit der Vorderseite nach oben liegen. Achte darauf, beim Platzieren der Karten nicht die Rückseite anzuschauen.

¹Weitere Informationen zu Aufwertungen findest du auf den Seiten 30–31.

2 WÄHLE DEN PIRATEN- ODER HANDELSMODUS

Schiffe, die sich nicht im Piratenmodus befinden, sind automatisch im Handelsmodus.

Wenn sich dein Schiff in dieser Phase nicht im Hafen befindet, darfst du in den Piratenmodus wechseln. Stecke dazu deine Piratenflagge zwischen das vordere und mittlere Segel deines Schiffs. Schiffe im Hafen müssen sich im Handelsmodus befinden. Ist dein Schiff am Ende deines Zuges im Hafen, entferne (falls vorhanden) die Piratenflagge vom Schiff.

3 VERLIERE UGENUTZTE SEGEL

Schiebe den Marker auf deiner Segelleiste auf Feld 0. Du darfst unbenutzte Segel nicht für den nächsten Zug aufsparen.

WARUM EINE AUFWERTUNG NICHT SOFORT HINZUFÜGEN?

Manchmal erhältst du eine Aufwertung, die du zu einer bestimmten Karte deines Decks hinzufügen möchtest. Falls du diese Karte in diesem Zug jedoch nicht ausgespielt hast, darfst du die Aufwertung vor dir liegen lassen, bis du die passende Karte ausspielst.

PIRATENMODUS

Der Piratenmodus ist eine gute Möglichkeit, Inseln vor den gegnerischen Schiffen zu schützen. Er ist ebenfalls sinnvoll, wenn du Kämpfe ausführen willst. Der Nachteil besteht darin, dass du kämpfen musst, wenn ein gegnerisches Schiff seine Bewegung auf deinem Ozeanfeld beendet – ob du es willst oder nicht.

Falls ein gegnerisches Schiff außerhalb deines Zuges seine Bewegung auf deinem Ozeanfeld beendet und du dich im Piratenmodus befindest, wird automatisch und sofort ein Kampf gegen dieses Schiff ausgelöst. Solange die Bewegung nicht auf dem Feld endet, dürfen sich gegnerische Schiffe jedoch über das Feld mit deinem Schiff hinweg bewegen, ohne einen Kampf auszulösen.

Anmerkung: Beginnt eine andere Person ihren Zug auf einem Feld mit deinem Schiff im Piratenmodus, ist sie nicht gezwungen, gegen dich zu kämpfen. Sie darf ihr Schiff ohne Kampf bewegen. Sie darf sich aber auch dazu entscheiden, gegen dich zu kämpfen, selbst wenn sie keine Angriffsflagge-Fähigkeit besitzt. Deine Blockade der Insel bleibt jedoch bestehen – das gegnerische Schiff darf nicht mit der Insel interagieren, außer es kämpft und gewinnt gegen dich.

4 STECKE AUFWERTUNGEN IN DEINE HÜLLEN

Falls du Aufwertungen vor dich gelegt hast, darfst du sie jetzt nach den folgenden Regeln in Hüllen stecken:

- ✱ Du darfst Aufwertungen nur zu Karten hinzufügen, die du in diesem Zug ausgespielt hast – nicht zu Karten auf deiner Hand.
- ✱ Du darfst Aufwertungen nicht zu einer Karte hinzufügen, wenn sie dadurch eine bereits hinzugefügte Aufwertung verdecken würde oder selbst verdeckt werden würde. In einer Hülle dürfen maximal 3 Aufwertungen sein.
- ✱ Du darfst mehrere Aufwertungen auf einmal zu einer Karte hinzufügen.
- ✱ Du darfst die Fähigkeiten einer Aufwertung, die du zu einer Karte hinzufügst, nicht in demselben Zug nutzen, in dem du sie hinzufügst.

Das Hinzufügen von Aufwertungen zu einer Karte ist optional. Du darfst eine Aufwertung vor dir liegen lassen, um sie erst später zu einer Karte hinzuzufügen. Alle anderen Aufwertungen, die du zu Karten hinzufügen kannst, musst du zu ausliegenden Karten hinzufügen.

Falls du mehrere Aufwertungen hast, die du nicht zu Karten hinzufügen kannst, darfst du sie alle für später vor dir liegen lassen, musst aber alle anderen Aufwertungen, die du hinzufügen kannst, zu Karten hinzufügen.

Verlierst du den Kampf, wechselst du zusätzlich zu den normalen Auswirkungen wieder zurück in den Handelsmodus. Entferne die Piratenflagge von deinem Schiff. Gewinnst du den Kampf und dein Schiff befindet sich an einer Insel, hast du erfolgreich die Insel blockiert. Die Person, die am Zug ist, darf auf dieser Insel somit keine Einflussmarker platzieren oder von ihr entfernen und außerdem 🍷 und 🏠 weder aufnehmen noch abladen. Gebäude auf dieser Insel darf sie ebenfalls nicht angreifen. Sie darf nach dem Kampf aber die Aufwertung/Begegnung auf diesem Ozeanfeld kaufen/ausführen, unabhängig davon, ob sie gewonnen oder verloren hat – sofern ihr Schiff nicht gesunken ist.

5 LEGE KARTEN AB UND ZIEHE KARTEN NACH

Lege alle in deinem Zug ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel. Alle nicht ausgespielten Karten bleiben auf deiner Hand. Ziehe danach neue Karten von deinem Besatzungsdeck.

Falls du Karten ziehen musst und dein Deck aufgebraucht ist, mische die Karten aus deinem Ablagestapel und lege sie als neues Deck bereit.

Dein Handkartenlimit beträgt 6. Du darfst höchstens 4 Karten nachziehen. Besitzt du 0–2 Handkarten, ziehst du einfach 4 Karten nach; besitzt du mehr Handkarten, ziehst du auf 6 Handkarten auf.



Dein **Handkartenlimit** kann durch Spieleffekte erhöht werden: Alle Inseln mit diesem Symbol, die du kontrollierst, erhöhen dein Handkartenlimit um 1. Falls sich dein Handkartenlimit in einem gegnerischen Zug verringert (zum Beispiel, weil du die Kontrolle über eine Insel mit 🏴 verliest), musst du keine Handkarten ablegen.



Die Anzahl der **Nachziehkarten** kann vorübergehend durch die Ziehbonus-Fähigkeit erhöht werden. Für jedes Ziehbonussymbol, dass du in deinem Zug ausgespielt hast, darfst du 1 zusätzliche Karte ziehen. Dadurch erhöht sich allerdings nicht dein Handkartenlimit! Zu viele Ziehbonussymbole im gleichen Zug auszuspielen, könnte also Verschwendung sein.



Beispiel: Du hast in deinem Zug 2 Karten mit dem Ziehbonussymbol ausgespielt. Normalerweise würdest du am Ende deines Zuges 4 Karten nachziehen, weil du aber 2 Ziehbonussymbole auf den ausgespielten Karten besitzt, ziehst du stattdessen 6 Karten. Da du jedoch noch 1 Karte auf der Hand hast und dein Handkartenlimit 6 beträgt, darfst du nur 5 Karten ziehen.

EMPFOHLENE REGEL ZUM MISCHEN:

Deine Besatzungskarten sind unterschiedlich dick, je nachdem wie viele Aufwertungen du hinzugefügt hast. Beim Mischen ist es nicht schwer, die dicksten und dünnsten Karten zu erfühlen. Wenn dich das stört, kannst du dein Deck von einer anderen Person abheben lassen. Du kannst auch einen Würfel einsetzen und die entsprechende Anzahl Karten abheben und unter das Deck legen. Auch wenn du dann ungefähr weißt, wo sich die dickeren und dünneren Karten befinden (was okay ist), kannst du auf diese Weise Karten nicht absichtlich nach oben mischen (was geschummelt wäre).



AUFSTUFEN

Nachdem du deinen Zug beendet hast und bevor dein nächster Zug beginnt, darfst du 1 Besatzungskarte auf deiner Hand aufstufen. Normalerweise führen die anderen währenddessen ihre Züge aus. Du darfst das auch erst machen, sobald du angegriffen wirst und bevor der Kampf beginnt. Falls du bis zu Beginn deines nächsten Zuges keine Karte aufgestuft hast, hole dies sofort nach, bevor du deinen Zug beginnst.

Um eine Besatzungskarte aufzustufen, ziehe die Fähigkeitskarte aus der Hülle, drehe sie herum und stecke sie zurück in die Hülle, sodass die nächste Stufe sichtbar ist. Du behältst die Karte auf deiner Hand und darfst sie in deinem nächsten Zug ausspielen.

Die Übersichtskarten zeigen alle Fähigkeiten der verschiedenen Stufen der Fähigkeitskarten. In der unteren rechten Ecke einer Fähigkeitskarte siehst du außerdem, was die nächste Stufe mit sich bringt.



Beispiel: Du entscheidest dich dazu, deinen Stufe-1-Schiffsjungen aufzustufen. Du ziehst die Fähigkeitskarte aus der Hülle, drehst sie um 180° und steckst sie wieder zurück. Um von Stufe 2 auf Stufe 3 zu kommen, drehe die Karte auf die Rückseite.

KARTENFÄHIGKEITEN

Besitzt eine Karte mehrere Fähigkeiten, die durch eine grüne Linie voneinander getrennt sind, darfst du sie unabhängig voneinander nutzen.

Sind in einer Zeile mehrere Fähigkeiten, die durch eine rote Linie getrennt sind, musst du dich für eine davon entscheiden.

Ein graues Symbol auf einer kleinen weißen Karte bedeutet: die Anzahl dieser Symbole auf dieser Karte. Das Symbol auf der weißen Karte selbst zählt allerdings nicht dazu!



Beispiel: Die Matrosin auf Stufe 4 besitzt 2 unabhängige Fähigkeiten. Du darfst entweder eine davon oder beide zum gleichen oder zu unterschiedlichen Zeitpunkten in deinem Zug nutzen.



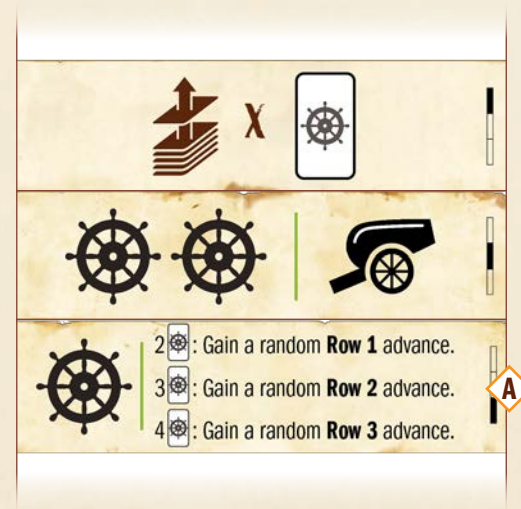
Beispiel: Der Bootsmann auf Stufe 4 besitzt 4 Fähigkeiten. Du erhältst immer 1 Steuerrad (🌀) (getrennt durch eine grüne Linie) und darfst eine der anderen 3 Fähigkeiten nutzen (getrennt durch rote Linien).

[SYMBOL] X [SYMBOL]: Du erhältst das links vom X Angezeigte für jedes rechts vom X angezeigte Symbol auf dieser Karte.



Beispiel: Es befinden sich 3 Kanonen (🔫) auf dieser Karte. Platziere 1 Einflussmarker (📌) für jede Kanone auf dieser Karte.

Beispiel: Die Fähigkeit in der unteren Zeile gibt dir einen Vorteil je nach Anzahl der Steuerräder (🌀) auf dieser Karte. In diesem Fall erhältst du eine Aufwertung aus der Box der entsprechenden Reihe, die du vor dich legst und am Ende deines Zuges in eine Hülle steckt. Schau dir dazu die oberste Karte der Box an. Handelt es sich um ein Handelsschiff oder eine andere Begegnung, lege sie zurück und schau dir so lange immer die nächste Karte an, bis du eine Aufwertung (keine Begegnung) ziehst, und nimm sie dir. In dem dargestellten Beispiel erhältst du die oberste Aufwertung aus der Box für Reihe 2. Wegen der oberen Fähigkeit darfst du in der Aufräumphase außerdem bis zu 3 zusätzliche Karten ziehen, da sich 3 Steuerräder auf dieser Karte befinden.



MÜNZEN UND FRACHT ERHALTEN UND ZAHLEN

Falls du oder zahlen oder erhalten sollst, steht auch dabei, wohin du diese / legst oder von wo du sie zahlen musst. Ist ein Anker () abgebildet, erhältst du die / auf deinen Kai (legst du direkt in deine Schatzkiste). Ist ein Schiff () abgebildet, legst du die / direkt auf dein Schiff. Hast du nicht mehr genug Platz für die /, musst du entweder / über Bord werfen oder abladen, um Platz zu schaffen.



Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf deinen Kai.



Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf dein Schiff.



Nimm 4 aus dem allgemeinen Vorrat und verteile sie beliebig auf deinen Kai und dein Schiff.



Zahle 2 von deinem Schiff (in den allgemeinen Vorrat).



Zahle 2 von deinem Kai und/oder Schiff (entweder 2 von einem davon oder jeweils 1 vom Kai und Schiff).

BESCHREIBUNG DER FÄHIGKEITEN



Segel: Diese Fähigkeit ist keine eigene Aktion. Segelsymbole auf deinen ausgespielten Karten werden gezählt, sobald du Segel setzt.



Place Influence: Diese Fähigkeit darfst du nur nutzen, wenn sich dein Schiff auf einem Ozeanfeld mit Insel, d.h. an einer Insel befindet. Lege 1 Marker deiner Farbe auf ein leeres Einflussfeld dieser Insel. Gibt es keine leeren Felder, darfst du ein Feld mit einem gegnerischen Marker wählen und diesen durch deinen eigenen ersetzen (und den gegnerischen Marker zurückgeben).

Anmerkung: Falls eine Zeile mehrere zeigt wie beim **Freibeuter**, musst du alle Einflussmarker platzieren, die du kannst, bevor du etwas anderes machst. Du darfst nicht einige sofort und andere später einsetzen.

Nachdem du einen Marker platziert hast, prüfe, ob du die Kontrolle über die Insel übernimmst (siehe Seite 16). Wenn ja, lege 1 zusätzlichen Marker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss .



Produktion: Mit dieser Fähigkeit darfst du auf einer Insel produzieren. Du musst dich dafür weder auf dem Ozeanfeld dieser Insel befinden, noch musst du diese Insel kontrollieren. Meistens wirst du aber eine Insel wählen wollen, die du kontrollierst (oder planst zu kontrollieren), damit dein Schiff die / aufnehmen darf.

Sobald eine Insel produziert, legst du so viele und/oder auf die Insel, wie unter den Einflussfeldern angegeben .

Ozeanfelder mit offener See steigern die Produktion benachbarter Inseln. Sobald eine Insel produziert, produziert sie 1 zusätzlich für jedes benachbarte Ozeanfeld mit einem Pfeil mit einer , der zur Insel zeigt .

Ein Außenposten auf der Insel steigert die Inselproduktion ebenfalls um 1 und 1 .



Ziehbonus: Diese Fähigkeit darfst du nur in der Aufräumphase nutzen. Ziehe für jedes ausgespielte Ziehbonsussymbol 1 zusätzliche Karte (bis zu deinem Handkartenlimit). Dadurch erhältst du mehr Karten für deinen nächsten Zug (und nicht sofort).

KEINE MARKER VORRÄTIG

Falls du einen Marker benötigst, aber keine mehr besitzt, darfst du einen deiner Marker, die nicht auf der Leiste für dauerhaften Einfluss liegen, von einer beliebigen Insel entfernen und nutzen.



BESCHREIBUNG DER FÄHIGKEITEN (FORTSETZUNG)



Gebäude bauen: Diese Fähigkeit erlaubt es dir, 1 Gebäude deiner Wahl zu den angegebenen Kosten auf einer Insel zu bauen, die du kontrollierst (siehe Seite 16). Du musst dich dafür nicht auf dem Ozeanfeld dieser Insel befinden. Wenn du eine Insel kontrollierst, kontrollierst du auch alle Gebäude auf ihr. Sobald die Kontrolle über die Insel wechselt, werden alle Gebäude auf der Insel entfernt.



Angriffsflagge: Mit dieser Fähigkeit darfst du ein gegnerisches Schiff wählen, das zusammen mit deinem Schiff auf einem Ozeanfeld oder dem Hafenfeld ist, und gegen es kämpfen. Siehe Seite 17 für eine ausführliche Beschreibung des Kampfes.

Anmerkung: Egal ob sich dein Schiff im Piratenmodus befindet oder nicht, du musst diese Fähigkeit nutzen, um ein gegnerisches Schiff anzugreifen.



Kanone: In Kämpfen erhältst du für jede Kanone 1 Kampfmarker. Viele Fähigkeiten benötigen ebenfalls Kanonen, die sich auf derselben Karte befinden.

KAMPF:
Wirf 2
Marker.

Kampffähigkeiten: Fähigkeiten, die mit „**KAMPF:**“ beginnen, dürfen nur in einem Kampf genutzt werden. Siehe Seite 20 für ein Beispiel, wie du Kampffähigkeiten im Kampf nutzt.



Steuerräder: Diese Fähigkeit ist keine eigene Aktion, aber viele andere Fähigkeiten benötigen sie.



EINFACHE



VERBESSERT

Schiff erweitern: Mit dieser Fähigkeit darfst du Schiffserweiterungen kaufen. Es gibt 2 Kategorien von Schiffserweiterungen: Einfache und Verbesserte. Sobald du diese Fähigkeit nutzt, zahlst du die abgebildeten Kosten, nimmst dir eine verfügbare Schiffserweiterung der entsprechenden Kategorie und legst sie auf ein leeres Rumpffeld deines Schiffs.

Sind alle Rumpffelder belegt (mit einem Marker oder einer Start-Fähigkeit), darfst du ein Rumpffeld oder eine andere Schiffserweiterung ersetzen, indem du die neue Schiffserweiterung darauf legst. Lege ersetzte Schiffserweiterungen nicht ab; du erhältst am Spielende Punkte für sie und sie werden für den **Erfolg Eliteschiff benötigt** (siehe Seite 22).



Schaden reparieren: Mit dieser Fähigkeit darfst du 1 🔥 von deinem Schiff entfernen. Häufig musst du dafür Kosten zahlen (in diesem Beispiel 2 🍪 von deinem Schiff und/oder Kai).



Boni am Spielende: Eine Fähigkeit mit lilafarbenem Rahmen wird erst am Spielende gewertet (siehe Seite 23).

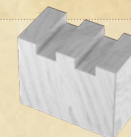


Beispiel: Die Insel wird momentan von Lila 🟣 kontrolliert. Sie hat 1 Fort (🏰) und 1 Außenposten (🏠) für 4 🍪 bzw. 2 🍪 gebaut, indem sie ihren **Ersten Offizier** auf Stufe 3 benutzt hat (F). Nun dürfen andere nicht mehr mit der Insel interagieren, außer sie besitzen eine Fähigkeit, die Forts ignoriert. Beim Produzieren auf dieser Insel erhält Lila zusätzlich 1 🍪 und 1 🍪 G zu der 1 🍪 H.



GEBÄUDEARTEN

Es gibt 3 unterschiedliche Arten von Gebäuden. Auf jeder Insel darf sich höchstens 1 Gebäude pro Art befinden. Alle Gebäude, die du kontrollierst, sind am Spielende 1 🍪 wert.



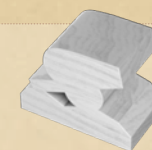
Forts (🏰) helfen dir dabei, die Insel zu verteidigen. Kontrollierst du eine Insel mit einem Fort, dürfen andere nicht mit der Insel interagieren (Marker ablegen oder entfernen, produzieren, 🍪/🍪 aufnehmen/abladen). Sie dürfen das selbst mit Kartenfähigkeiten nicht, sofern die Kartenfähigkeit nicht ausdrücklich etwas anderes besagt und Forts ignoriert. Sie dürfen aber trotzdem Aufwertungen kaufen und Begegnungen ausführen, die auf diesem Ozeanfeld liegen.

Befindest du dich auf einem Ozeanfeld mit einem gegnerischen Fort, darfst du es angreifen. Dazu benötigst du keine Angriffsflagge 🚩.

Eine genaue Beschreibung zu Kämpfen gegen Gebäude, findest du auf Seite 20.



Außenposten (🏠) steigern die Produktion. Sobald eine Insel mit einem Außenposten produziert, produziert sie zusätzlich 1 🍪 und 1 🍪. Außenposten können nicht angegriffen werden.



Garnisonen (🏠) funktionieren wie Forts, sind jedoch schwächer im Kampf. Dafür fügt eine Garnison einem gegnerischen Schiff sofort 1 🔥 zu, sobald es sich auf oder über ihr Ozeanfeld bewegt.

INSELKONTROLLE

Jede Insel besitzt Einflussfelder, auf die jeweils 1 Marker gelegt werden darf **A**, sowie eine Leiste für dauerhaften Einfluss, auf der beliebig viele Marker liegen dürfen **B**.

Du kontrollierst eine Insel, wenn du die beiden folgenden Bedingungen erfüllst:

- * Du besitzt mehr Marker auf der Insel als alle anderen Personen (Marker auf der Leiste für dauerhaften Einfluss zählen mit).
- * Du besitzt mehr Marker auf der Insel als leere Felder auf ihr sind.

Anmerkung: Du darfst nur und von Inseln aufnehmen, die du kontrollierst. Für die Kontrolle einer Insel erhältst du außerdem zusätzliche am Spielende, wie über den Einflussfeldern angegeben.

Beispiel: Wenn du am Spielende die meisten Marker auf der Seehundinsel besitzt, erhältst du 6 **C**. Die Person mit den zweitmeisten Markern erhält 5 **D** und die mit den drittmeisten 4 **E**. Nicht alle Inseln bieten eine Belohnung für den dritten Platz. Siehe Seite 22-23 für weitere Informationen zur Wertung.



Beispiel: In diesem Fall kontrolliert niemand die Insel. Lila besitzt nicht mehr Marker () als die Anzahl leerer Einflussfelder.



Beispiel: Lila platziert 1 Marker () und kontrolliert nun die Insel. Deshalb legt Lila 1 weiteren Marker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss **F**.

DAUERHAFTER EINFLUSS

Sobald du die Kontrolle über eine Insel übernimmst, legst du zusätzlich 1 Marker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss rechts auf diesem Ozeanfeld (nicht auf ein Einflussfeld!). Marker auf dieser Leiste werden mitgezählt, wenn bestimmt wird, wer die Insel kontrolliert. Sie dürfen jedoch niemals entfernt werden. Wenn du die Kontrolle über eine Insel mehrfach übernimmst und verlierst, liegen mehrere deiner Marker auf der Leiste für dauerhaften Einfluss dieser Insel.



Beispiel: Blau besitzt dreimal die Fähigkeit „Einflussmarker platzieren“ () und nutzt sie einmal, um 1 Marker () auf das letzte freie Feld zu legen **G**, und noch zweimal, um die gegnerischen Marker () durch blaue zu ersetzen **H**. Blau hat nun 3 Marker auf der Insel und Lila 2 Marker. Somit übernimmt Blau die Kontrolle und legt 1 Marker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss **I**, sodass sich nun 4 blaue und 2 lilafarbene Marker auf der Insel befinden.

KÄMPFE



BATTLE: Drop 2 cubes.

Es gibt 3 Arten von Kämpfen: Schiff gegen Begegnung, Schiff gegen Schiff, Schiff gegen Gebäude (siehe „Schiff gegen Gebäude“ auf Seite 20).

Kanonen und Kampffähigkeiten helfen dir dabei, Kämpfe zu gewinnen. Du kannst mehrere Kämpfe in deinem Zug ausführen, aber jede Kanone und Kampffähigkeit darf nur einmal je Zug genutzt werden. Falls du in einem Zug mehrere Kämpfe bestreiten möchtest, solltest du dir überlegen, welche Kanonen und Kampffähigkeiten du in welchem Kampf nutzen willst.

Du darfst niemals dasselbe Schiff, Gebäude oder dieselbe Begegnung mehr als einmal je Zug angreifen. Bewegst du dich zum Beispiel auf ein Ozeanfeld mit einem gegnerischen Schiff im Piratenmodus und kämpfst gegen es, darfst du es später in deinem Zug nicht erneut angreifen.

KAMPF: SCHIFF GEGEN BEGEGNUNG (SVB)

Diese Art von Kampf findet bei Begegnungen statt (z. B. Angriff eines Handelsschiffs). Führe dazu die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Nimm Kampfmarker.
2. Wirf Kampfmarker.
3. Nutze Kampffähigkeiten.
4. Führe die Kampfschiffphase aus.
5. Bestimme den Ausgang des Kampfes.

KEINE MARKER VORRÄTG

Hast du nicht genügend Marker in deinem Vorrat, darfst du weniger Marker einsetzen oder Marker von dir, die nicht auf der Leiste für dauerhaften Einfluss liegen, von Inseln nehmen. Du darfst diese allerdings nach dem Kampf nicht wieder zurück legen!

1 NIMM KAMPFMARKER

Wie viele Kampfmarker du erhältst, hängt davon ab, wie viele Kanonensymbole, du besitzt und nutzen möchtest. Dein Schiffstableau besitzt von Grund auf 1 Kanonensymbol. Du darfst jetzt auch Karten aus deiner Hand ausspielen, die Kanonensymbole und/oder Kampffähigkeiten besitzen. Nimm für jedes Kanonensymbol, das du nutzen möchtest, 1 Marker aus deinem Vorrat. Dies sind deine Kampfmarker. Die Rückseite der Begegnung zeigt, wie viele Kampfmarker sie erhält. Nimm so viele schwarze Marker.

2 WIRF KAMPFMARKER

Wirf alle Kampfmarker (deine und die gegnerischen) gleichzeitig oben in das Kampfschiff.

3 NUTZE KAMPFFÄHIGKEITEN

You may use any Battle abilities that you have available in any order. Using Battle abilities is optional.

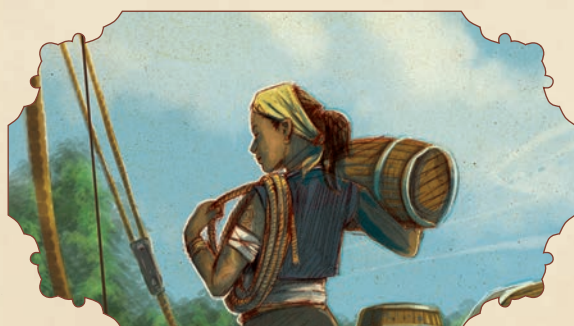
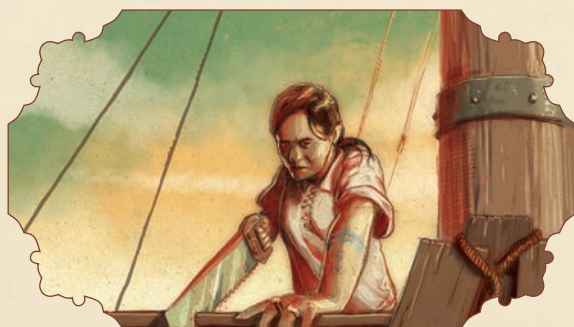
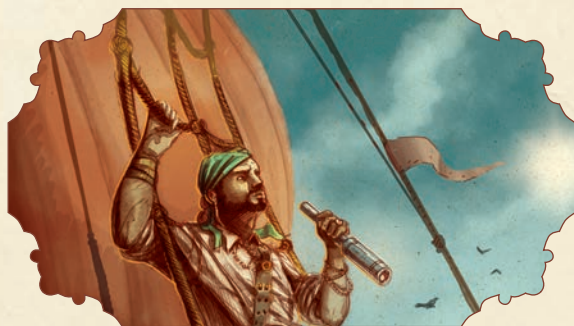
4 FÜHRE DIE KAMPFSCHIFFPHASE AUS

Siehe „Kampfschiffphase“ auf Seite 19.

5 BESTIMME DEN AUSGANG DES KAMPFES

Führe die Auswirkungen auf der Rückseite der Begegnung aus, je nachdem ob du gewonnen oder verloren hast. Ein Schiff mit 5 oder mehr 🔥 darauf sinkt jetzt (siehe Seite 21).





KAMPF: SCHIFF GEGEN SCHIFF (SVS)

Kämpfe Schiff gegen Schiff finden statt, wenn du die Angriffsflagge-Fähigkeit (🚩) nutzt oder deine Bewegung auf einem Ozeanfeld mit einem gegnerischen Schiff im Piratenmodus beendest.

1 NIMM KAMPFMARKER

Da du am Zug bist, bestimmst du zuerst, wie viele Kampfmarker du erhältst (wie auf der vorherigen Seite beschrieben). Dann darf die angegriffene Person Karten mit Kanonen und/oder Kampffähigkeiten aus der Hand ausspielen. Anschließend zählt sie, wie viele Kampfmarker sie erhält – sie nutzt immer alle verfügbaren Kanonen. Findet der Kampf an einer Insel statt, die eine der beteiligten Personen kontrolliert, erhält diese zusätzlich 1 Kampfmarker für jedes Gebäude darauf. Befindet sich das Schiff der angegriffenen Person im Hafen, erhält sie 4 zusätzliche Kampfmarker.

Anmerkung: Karten, die eine Person außerhalb ihres eigenen Zuges ausspielt, bleiben bis zur Aufräumphase dieser Person im Spiel. Sie darf somit alle Fähigkeiten darauf in ihrem eigenen Zug nutzen, so als ob sie die Karte gerade erst ausgespielt hat. Das gilt auch für Kanonen und Kampffähigkeiten, die einmal je Zug genutzt werden dürfen: Nutzt du sie während eines gegnerischen Zuges, darfst du sie trotzdem auch in deinem eigenen Zug nutzen.

Jede Kanone und Kampffähigkeit darf einmal je Zug genutzt werden. Lila greift in ihrem Zug Blau an und Blau spielt eine Karte mit einer Kanone zur Verteidigung aus. Da Blau nicht am Zug ist, bleibt diese Karte im Spiel. Greift jetzt Grün in ihrem Zug ebenfalls Blau an, darf Blau die Kanone wieder nutzen. Wenn Blau dann selbst am Zug ist, darf sie die Kanone erneut nutzen.

2 WIRF KAMPFMARKER

Wirf alle Kampfmarker (deine und die gegnerischen) gleichzeitig oben in das Kampfschiff.

Führe für den Kampf die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Nimm Kampfmarker.
2. Wirf Kampfmarker.
3. Nutzt Kampffähigkeiten.
4. Führe die Kampfschiffphase aus.
5. Bestimme den Ausgang des Kampfes.

3 NUTZT KAMPFFÄHIGKEITEN

Beginnend mit dir, da du am Zug bist, dürft ihr abwechselnd jeweils 1 Kampffähigkeit nutzen oder passen. Dies wird so lange fortgeführt, bis beide passen. Kampffähigkeiten sind optional und dürfen nur einmal je Zug eingesetzt werden.

4 FÜHRE DIE KAMPFSCHIFFPHASE AUS

Siehe „Kampfschiffphase“ auf Seite 19.

5 BESTIMME DEN AUSGANG DES KAMPFES

Wer den Kampf verliert, legt immer 1 🔥 auf sein Schiffstableau. Wer den Kampf gewinnt, legt immer 1 Marker auf den Erfolg Legendär, sofern dieser Erfolg von dieser Person noch nicht erreicht wurde (siehe Seite 21). Diese beiden Auswirkungen finden nach jedem Kampf statt.

Falls sich das unterlegene Schiff im Piratenmodus befindet, wechselt es in den Handelsmodus.

Falls der Kampf ausgelöst wurde, weil dein Schiff seine Bewegung auf einem Ozeanfeld mit einem gegnerischen Schiff im Piratenmodus beendet hat, und du den Kampf verloren hast, ist dein Schiff blockiert und du darfst nicht mit der Insel auf diesem Feld interagieren.

Ein Schiff mit 5 oder mehr 🔥 darauf sinkt jetzt (siehe Seite 21). Es kann vorkommen, dass beide Schiffe sinken. Es ist auch möglich, dass du einen Kampf gewinnst und dein Schiff danach sinkt – du hast dann sozusagen auf Kosten deines Schiffes dein Ziel erreicht.

KAMPFSCHIFFPHASE

Das Kampftableau ist in verschiedene Zonen unterteilt.

- * Berührt ein Marker eine Zone, befindet er sich in dieser Zone.
- * Liegt ein Marker schräg und berührt sowohl eine Zone als auch die erhöhte Begrenzung darum, befindet er sich in dieser Zone.
- * Wird ein Marker geworfen und landet vollständig auf einer erhöhten Begrenzung, wird er sofort neu geworfen, so lange bis er sich in einer Zone befindet.

Handle die Marker in folgender Reihenfolge ab:

1. Explosionen
2. Kampffähigkeiten
3. Plündern
4. Schaden
5. Sieg

1 Explosionen



Wirf jeden Marker in der Explosion-Zone zusammen mit jeweils 1 zusätzlichen Marker der gleichen Farbe erneut in das Kampfschiff. Befinden sich mehrere Marker in dieser Zone, wirf alle mit ihren zusätzlichen Markern gleichzeitig. Wiederhole dies solange, bis sich keine Marker mehr in dieser Zone befinden.

2 Kampffähigkeiten

Bei einem Kampf gegen Begegnungen oder Gebäude, darfst du alle Kampffähigkeiten in beliebiger Reihenfolge nutzen.

Bei einem Kampf Schiff gegen Schiff dürft ihr beginnend mit dir, da du am Zug bist, abwechselnd jeweils 1 Kampffähigkeit nutzen oder passen. Dies wird so lange fortgeführt, bis beide passen.

Falls durch eine Kampffähigkeit 1 oder mehrere Marker in der Explosion-Zone landen, handle sie sofort wie in Schritt 1 beschrieben ab, bevor die nächste Kampffähigkeit genutzt wird.

3 Plündern



(Überspringe diesen Schritt im Kampf gegen Gebäude)

Jeder Marker in einer Plündern-Zone wird entfernt und die Person, der sie gehören, erhält die angegebenen / aus dem allgemeinen Vorrat. Diese müssen entweder auf ihr Schiff, auf die Insel, an der der Kampf stattfindet, oder zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt werden.

Im Kampf Schiff gegen Begegnung (z. B. ein Handelsschiff) plünderst du wie gewohnt. Die Begegnung erhält aber natürlich nichts.



I Der Marker von Lila () berührt die Kampfstärke-Zone () und befindet sich daher in dieser Zone.



II Der Marker von Lila () liegt vollständig auf der Begrenzung, ohne eine Zone zu berühren. Dieser Marker muss erneut geworfen werden.

4 Damage



Entferne jeden Marker in einer Schaden-Zone. Füge dem gegnerischen Schiff jeweils 1 zu für jeden deiner Marker, der sich in dieser Zone befunden hat. Lege dazu 1 auf das gegnerische Schiffstableau.

Anmerkung: Schaden zu verursachen, hilft dir nicht dabei, den Kampf zu gewinnen.

5 Sieg



Für jeden deiner Marker in diesen Kampfstärke-Zonen erhältst du 1 oder 2 Kampfstärke. Wer die größte Kampfstärke hat, gewinnt den Kampf. Bei einem Gleichstand gewinnt den Kampf die Person, die am Zug ist.



KAMPF: SCHIFF GEGEN GEBÄUDE (SVG)

Befindet sich dein Schiff an einer Insel mit einem gegnerischen Fort oder einer gegnerischen Garnison, darfst du diese Gebäude als Aktion angreifen. Du musst dazu keine Angriffsflagge besitzen. Außenposten dürfen nicht angegriffen werden.

Du darfst kein Gebäude angreifen, wenn sich ein gegnerisches Schiff im Piratenmodus an der Insel befindet. Du musst zuerst den automatisch ausgelösten Kampf gegen das gegnerische Schiff gewinnen, sodass es wieder in den Handelsmodus wechselt, bevor du die Gebäude angreifen darfst.

Die Person, der die Gebäude gehören, darf nicht mit ihrem Schiff oder Beatzungskarten in den Kampf gegen ihre Gebäude eingreifen. Willst du selbst eine Insel mit deinem Schiff verteidigen, solltest du daher am Ende deines Zuges in den Piratenmodus wechseln.

Bei einem Kampf gegen ein Gebäude folgst du denselben Schritten wie im Kampf Schiff gegen Schiff mit den folgenden Änderungen:

- 1. Nimm Kampfmarker:**
Die verteidigende Person erhält 5 Kampfmarker für ein Fort, 2 für eine Garnison, und 7, wenn sich beide Gebäude auf der Insel befinden; Kanonen auf ihrem Schiff und auf Karten darf sie nicht nutzen.
- 2. Wirf Kampfmarker:**
Keine Änderungen.
- 3. Nutze Kampffähigkeiten:**
Nur du als angreifende Person darfst Kampffähigkeiten nutzen.
- 4. Führe die Kampfschiffphase aus:**
 - ✗ Niemand erhält etwas beim Plündern.
 - ✗ Dein Schiff erleidet  nach den üblichen Regeln.
- 5. Bestimme den Ausgang des Kampfes:**
 - ✗ Wie beim Kampf Schiff gegen Schiff erleidet dein Schiff 1  wenn du den Kampf verlierst.
 - ✗ Gewinnst du den Kampf, entferne das Fort und/oder die Garnison von der Insel.

BEISPIEL: SCHIFF GEGEN SCHIFF

Lila  ist am Zug und bewegt ihr Schiff auf das Ozeanfeld, auf dem sich das Schiff von Grün  befindet. Lila besitzt eine Angriffsflagge () auf ihrem **Kapitän** auf Stufe 3 und greift Grün an.

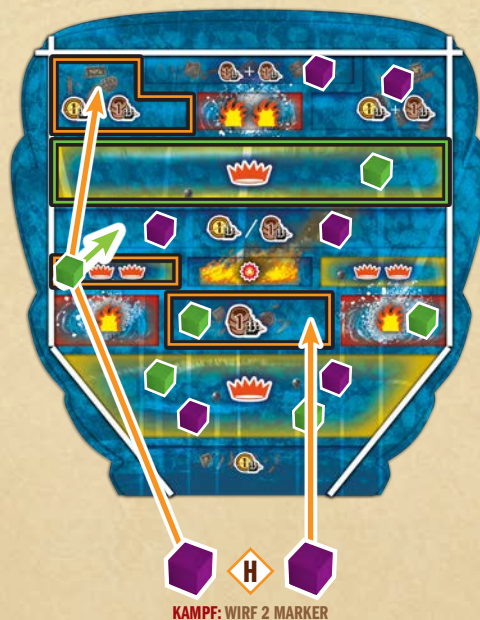


- Lila  zählt ihre Kanonen ().
 - Lila besitzt 2 Kanonen auf ihrem Schiffstableau, 3 Kanonen auf ihrem **Kanonier** und 1 Kanone auf ihrem **Schiffsjungen**. Da Lila nur einen Kampf in ihrem Zug ausführen will, entscheidet sie sich dazu, alle 6 Kanonen zu nutzen.
- Grün  darf nun Karten aus ihrer Hand ausspielen und zählt anschließend ihre Kanonen. Sie spielt einen **Kanonier** auf Stufe 2 und eine **Matrosin** auf Stufe 1 aus.
 - Grün besitzt 1 Kanone auf ihrem Schiffstableau, 1 Kanone auf ihrem **Kanonier** und 1 Kanone auf ihrer **Matrosin**. Die angegriffene Person (die nicht am Zug ist) nutzt alle verfügbaren Kanonen, somit 3 Kanonen.
- Jetzt werden die Marker geworfen. Lila wirft alle 9 Marker (6 lilafarbene  und 3 grüne ) gleichzeitig in das Kampfschiff .
- Lila darf zuerst eine Kampffähigkeit nutzen, da sie am Zug ist. Da sie momentan mit 2 Kampfstärke () zu 2 Kampfstärke den Kampf gewinnen würde (bei Gleichstand gewinnt, wer am Zug ist), passt sie. Sie will nicht riskieren, mit ihrer Fähigkeit „Wirf 2 Marker“  ihre eigenen Marker in andere Zonen zu schubsen.
- Nun nutzt Grün ihre eigene Fähigkeit „Wirf 2 Marker“ . Dabei landet 1 Marker in der Explosion-Zone  und der andere in der Plündern-Zone  . Sie nimmt also ihren Marker aus der Explosion-Zone  und wirft ihn sofort zusammen mit 1 zusätzlichen Marker aus ihrem Vorrat erneut in das Kampfschiff. Diese 2 neu geworfenen Marker  landen in den Zonen   und .



BEISPIEL: SCHIFF GEGEN SCHIFF (FORTSETZUNG)

6. Lila setzt nun doch ihre Fähigkeit „Wirf 2 Marker“ ein . Sie hat Glück und befördert damit den grünen Marker aus der Zone , bevor ihr Marker in der Plündern-Zone + landet. Grün würde den Kampf jedoch weiterhin gewinnen mit 3 Kampfstärke zu 2 Kampfstärke. Der zweite Marker von Lila landet in der Plündern-Zone .
7. Grün besitzt keine weiteren Kampffähigkeiten und passt.
8. Lila nutzt ihre Fähigkeit „Erhalte 1 “ für +1 Kampfstärke. Somit besitzen beide 3 Kampfstärke.
9. Grün passt.
10. Lila passt.
11. Der Kampf ist beendet. Nun plündern beide: Grün erhält 1 und 1 oder auf ihr Schiff. Lila war sehr erfolgreich und erhält 5 , 2 , und 2 und/oder auf ihr Schiff.
12. Als Nächstes wird der Schaden bestimmt: Grün hat 1 Marker in einer Schaden-Zone , daher erleidet das Schiff von Lila 1 .
13. Zuletzt wird der Ausgang des Kampfes bestimmt: Grün verliert bei einem Gleichstand von 3 zu 3 und erhält daher 1 . Lila siegt und legt 1 Marker auf den Erfolg **Legendär**, sofern sie ihn noch nicht erreicht hat (siehe rechts).



ERFOLGE



Es gibt 9 Erfolge im Spiel, angezeigt auf dem Hafenfeld. Sobald du in deinem Zug die Voraussetzungen für einen Erfolg erfüllst, lege eins deiner Erfolgsplättchen auf das entsprechende Feld, um anzuzeigen, dass du diesen Erfolg erreicht hast. Ein Erfolg darf von mehreren Personen erreicht werden.

Es kann passieren, dass du die Voraussetzungen für einen Erfolg außerhalb deines Zuges erreichst (Markiert mit *). Du musst dann allerdings bis zu deinem eigenen Zug warten, um dein Erfolgsplättchen platzieren zu dürfen – sofern du die Voraussetzungen dann noch erfüllst.

Platzierte Erfolgsplättchen werden nicht wieder entfernt, selbst wenn du die Voraussetzungen nicht mehr erfüllst.

Es gibt die folgenden Erfolge:

* Legendär*:

Gewinne 4 Kämpfe (nicht gegen Gebäude) mit deinem Schiff. Lege für die 4 Siege immer 1 Marker auf diesen Erfolg. Nimm nach dem 4. Mal deine Marker zurück in deinen Vorrat und lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld.

Anmerkung: „Gewinne einen Kampf (nicht gegen Gebäude) mit deinem Schiff“ meint Kämpfe gegen Begegnungen (z. B. Handelsschiffe) oder gegnerische Schiffe. Eine erfolgreiche Verteidigung mit deinen Gebäuden oder das Besiegen gegnerischer Gebäude zählen nicht dazu.

* Mit allen Wassern gewaschen*:

Besitze 3 Karten auf Stufe 4. Lege die ersten beiden Male, wenn eine Karte Stufe 4 erreicht, 1 Marker auf diesen Erfolg. Nimm beim 3. Mal deine Marker zurück in deinen Vorrat und lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld. Denke daran: Falls du die Voraussetzung für diesen Erfolg außerhalb deines Zuges erfüllst, musst du dennoch bis zu deinem eigenen Zug warten, um ein Erfolgsplättchen platzieren zu dürfen.

GESUNKENE SCHIFFE

Liegen am Ende eines Kampfes mindestens 5 auf deinem Schiff, sinkt es. Erhältst du deinen 5. mitten im Kampf (etwa durch eine Kampffähigkeit), führe den Kampf zuerst zu Ende. Erst danach sinkt dein Schiff. Erhältst du den 5. außerhalb eines Kampfes, sinkt dein Schiff sofort.

Wenn dein Schiff sinkt und sich mindestens 5 auf deinem Schiff befinden, verlierst du sofort alle auf deinem Schiff. Lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Liegen weniger als 5 auf deinem Schiff, bleiben sie dort liegen und du verlierst stattdessen 5 aus deiner Schatzkiste.

Stelle dein Schiff auf das Hafenfeld, entferne alle und lege (falls vorhanden) alle darauf in deine Schatzkiste. Du verlierst keine auf deinem Schiff, wenn es sinkt. Dein Schiff befindet sich nun im Handelsmodus. Schiebe den Marker auf deiner Segelleiste auf Feld 0.

Hat eine andere Person dein Schiff versenkt (durch einen 5. im Kampf, eine Garnison oder eine Kartenfähigkeit), erhält diese Person die , die du verlierst, und legt diese direkt in ihre Schatzkiste.

ERFOLGE (FORTSETZUNG)

* Schrecken der Meere*:

Versenke ein Schiff. Sobald du zum ersten Mal ein gegnerisches Schiff versenkst, darfst du ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld legen.



* Stein auf Stein:

Besitze mindestens 5 Gebäude. Sobald 5 Gebäude gleichzeitig auf von dir kontrollierten Inseln sind, lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld. Falls du im weiteren Verlauf des Spiels weniger als 5 Gebäude besitzt, verlierst du diesen Erfolg nicht.



* Pfeffersack*:

Besitze mindestens 30 Münzen in deiner Schatzkiste.



Anmerkung: Auch wenn die Münzen in deiner Schatzkiste vor den anderen verborgen sind, darfst du nicht unterschlagen, dass du diesen Erfolg erreicht hast. Sobald sich mindestens 30 Münzen in deiner Schatzkiste befinden, musst du mitteilen, dass du diesen Erfolg erreicht hast, und ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld legen.

* Gekommen um zu bleiben:

Lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld, sobald du mindestens 6 Marker auf den Leisten für dauerhaften Einfluss auf Inseln hast.



* Eliteschiff:

Kaufe 4 Schiffserweiterungen. Sobald du deine 4. Schiffserweiterung erhalten hast, lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld. Denke daran, alle Schiffserweiterungen zu zählen – auch die ersetzten.



* Auf zu neuen Ufern:

Erkunde eine bestimmte Anzahl Ozeanfelder. Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, musst du unterschiedlich viele Ozeanfelder erkunden:



✗ Spiel zu zweit: Erkunde 5 Ozeanfelder.

✗ Spiel zu dritt: Erkunde 4 Ozeanfelder.

✗ Spiel zu viert: Erkunde 3 Ozeanfelder.

Lege immer, wenn du 1 Ozeanfeld erkundest, 1 Marker auf dieses Feld. Sobald du die erforderliche Anzahl Ozeanfelder erkundet hast, nimm die Marker zurück in deinen Vorrat und lege ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld.

Anmerkung: Falls du die Voraussetzungen dieses Erfolgs nicht mehr erfüllen kannst, nimm alle deine Marker auf diesem Erfolg zurück in deinen Vorrat.

* Handelsikone:

Lege 12 Münzen von deinem Schiff und/oder Kai zurück in den allgemeinen Vorrat, um ein Erfolgsplättchen auf dieses Feld legen zu dürfen.



Anmerkung: Du musst die 12 Münzen auf einmal abgeben. Diese Aktion ist nicht das Gleiche wie Münzen für etwas zu zahlen – du musst 12 Münzen zurück in den allgemeinen Vorrat legen und darfst außer diesen Erfolg nichts anderes dafür erhalten.

* Optionale Regel: Bonuserfolge:

Falls dies deine erste Partie Dead Reckoning ist, und du gerne eine strategische Hilfestellung hättest, oder auch wenn du das Spiel besser kennst und zur Abwechslung vorgegebene Ziele verfolgen möchtest, spiele mit den Bonuserfolgen: Alle erhalten zu Spielbeginn zufällig je 2 Bonuserfolgspättchen und wählen 1 davon aus. Legt das gewählte Plättchen verdeckt vor euch; das andere kommt zurück in die Schachtel. Am Ende des Spiels decken alle ihr Bonuserfolgspättchen auf. Jeder Erfolg darauf, der erreicht werden konnte, ist 2 Münzen wert.



SPIELLENDE & WERTUNG

SPIELLENDE

Liegen am Ende deines Zuges mindestens 4 deiner Erfolgsplättchen auf dem Hafenfeld, wird das Spielende ausgelöst. Alle anderen führen noch 1 Zug aus, bevor das Spiel endet. (Wer das Spielende ausgelöst hat erhält keinen weiteren Zug.) Zieht weiterhin neue Karten am Ende eures Zuges und stuft eure Karten auf, da das wichtig für mögliche Kämpfe sein kann.

Nachdem eine Person ihren letzten Zug ausgeführt hat, müssen die anderen nun 2 Karten nutzen, um 1 Marker dieser Person auf einem Einflussfeld einer Insel zu ersetzen (statt 1 Karte). Wird eine Person nach ihrem letzten Zug noch in einen Kampf verwickelt, erhält sie im Kampf 2 zusätzliche Kampfmarker.

Nachdem alle ihren letzten Zug ausgeführt haben, zählt eure Münzen.

WERTUNG

Erfolge:

Erhalte die Münzen der Erfolge, die du erreicht hast.

Münzen in der Schatzkiste, auf dem Schiff und auf Inseln:

Zähle alle Münzen in deiner Schatzkiste, auf deinem Schiff und auf von dir kontrollierten Inseln.

Gebäude:

Erhalte 1 Münze für jedes Gebäude auf von dir kontrollierten Inseln.

WERTUNG (FORTSETZUNG)

BONI AM SPIELENDEN



Erhalte je 1 ⬢ für jeweils 3 ⚓, die du besitzt (auf deinem Kai, Schiff und auf von dir kontrollierten Inseln).



Erhalte 1 ⬢ für jede Insel ohne Marker von dir.



Erhalte 2 ⬢ für jedes Steuerrad (⚓) auf dieser Karte.

Aufwertungen:

Erhalte je 1 ⬢ für jeweils 2 Aufwertungen, die du zu deinen Karten hinzugefügt oder vor dir liegen hast.

Schiffserweiterungen:

Erhalte 1 ⬢ für jede deiner Einfachen Schiffserweiterungen ⚓ und 2 ⬢ für jede deiner Verbesserten Schiffserweiterungen ⚓ – auch für die, die du ersetzt hast.

Boni am Spielende:

Erhalte ⬢ von Aufwertungen in deinem Deck mit Boni am Spielende (siehe Kasten links).

Inseln:

Werte die Einflussmarker auf Inseln:

- ✳️ Besitzt du die meisten Marker auf einer Insel, erhältst du die größte Anzahl an ⬢, wie ganz oben über den Einflussfeldern angegeben.
- ✳️ Besitzt du die zweitmeisten Marker auf einer Insel, erhältst du die zweitgrößte angegebene Anzahl an ⬢.
- ✳️ Das Gleiche gilt für die drittmeisten Marker, falls die Insel eine Belohnung für den dritten Platz hat.

Besitzen mindestens zwei Personen die gleiche Anzahl an Markern auf einer Insel, erhalten beide die ⬢ des nächstniedrigeren Platzes. Bei einem Gleichstand um den dritten Platz erhält keine der daran beteiligten Personen ⬢.

Wenn ihr bestimmt, wer die meisten Marker auf einer Insel besitzt, zählen leere Einflussfelder als Einflussmarker einer imaginären Person, deren Punkte nicht gezählt werden. Es ist möglich, dass diese Person den ersten, zweiten oder dritten Platz einer Insel erreicht, oder an einem Gleichstand beteiligt ist.

Wer die meisten Münzen besitzt, gewinnt das Spiel!

Bei einem Gleichstand zählen alle daran Beteiligten die Kanonen auf ihrem Schiffstableau und allen Karten in ihrem Deck und nehmen die entsprechende Anzahl Marker (auch von Inseln, wenn nötig). Werft sie gleichzeitig in das Kampfschiff. Handelt Marker in der Explosions-Zone ⚡ ab, aber nutzt keine Kampffähigkeiten. Wer die größte Kampfkraft besitzt, gewinnt. Herrscht erneut Gleichstand, wiederholt das Ganze. Es können mehr als 2 Personen an diesem „Kampf“ beteiligt sein.



Beispiel: Zwischen Lila ⬢ und Grün ⬢ herrscht Gleichstand um den ersten Platz auf dieser Insel, denn beide besitzen 3 Einflussmarker. Also erhalten sie beide die Belohnung für den zweiten Platz in Höhe von 5 ⬢. Es gibt 2 leere Einflussfelder und Blau ⬢ besitzt nur 1 Marker. Daher erhält Blau nicht die Belohnung für den dritten Platz.

IMPRESSUM

Autor

John D Clair

Illustrationen und Grafikdesign

Ian O'Toole

Projektleitung

Nicolas Bongiu

Produktion

David Lepore

Spielanleitung (Grafik & Gestaltung)

Stephanie Gustafsson

Regeln

Paul Grogan

Englisches Korrektur

Ryan Dancey, Luke Peterschmidt, John Goodenough

Redaktion

John D Clair, Luke Peterschmidt, Mark Wootton

Deutsche Ausgabe Übersetzung & Lektorat DE

Lauck, Lisa Prohaska (Board Game Circus)

Zusätzliche Entwicklung

Josh Wood, John Zinser

Leitung der Entwicklung

Mark Wootton

Testspieler:

Eva Balogh, Benjamin Barzilai, Matthew Bivens, Leon Blight, Nicolas Bongiu, Christopher Buckley, Zachary Burch, Chris Buskirk, Csilla Clair, Shannon Clair, Alex Daar, Ryan Dancey, Lacy Dove, Eric Elder, Ehren Evans, Rhys Grün, Nye Grün, Sean Growley, Candice Harris, Tim Herring, Kyle Huibers, Ian Ingoldsby, Mara Kenyon, Neil Kimball, Michael Kután, Dave Lepore, Erik Lima, Damon Mair, Eric Martinez, Mike McDonald, Chris McPherson, Sam Nazarian, Kaz Nyborg-Andersen, Ben Okun, Vladimir Orellana, Mike Rizzo, Andrew Rosenberg, Taylor Jackson Ross, Charlie Sehres, Taylor Shuss, Zoe Stanton, Dwight Stone, Frank Weidner, Jason Wegener, Pace Wilder, Josh Wood, John Zinser.

© Alderac Entertainment Group.

Dead Reckoning und alle damit verbundenen Marken sind ™ oder ® und © Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.

Alle Rechte vorbehalten.
Hergestellt in China.

Achtung:

Erstickenungsgefahr! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Fragen?

E-Mail: customerservice@alderac.com

WWW.ALDERAC.COM/DEAD-RECKONING



STRATEGIEN FÜR DEAD RECKONING...

Hier sind einige Tipps für die unterschiedlichen Spielweisen.

PIRATENLEBEN

Wenn du die raue See liebst, das Deck unter deinen Füßen schaukeln muss, und am besten die Takelage in deinen Händen, Rum in deinem Bauch und Blut auf deinem Entermesser ist, ist ein Leben als Pirat genau das Richtige für dich. Auf dem Meer sind alle Menschen frei – sie können alles tun und nehmen, was sie wollen. Du schuldest einzig deinem Kapitän, der Besatzung und vor allem dir selbst die Treue.

Piraten nehmen sich, was sie wollen, und verfluchen alle, die sagen, dass sie es nicht könnten. Wenn du stark genug bist, eine Sache zu behalten, ist sie dein. Wenn du Hunger hast, überfällst du einen Hafen und plünderst die Vorräte. Wenn du Münzen brauchst, versenkst du ein Handelsschiff und raubst die Fracht. Und wenn du Blut sehen willst, ist sicher ein anderer Freibeuter in Sicht. Eine neue Insel? Ein gutes Versteck! Ein Fort? Wie auf dem Silbertablett serviert.

Du musst dich aber an das Gesetz der See halten: Überfalle niemals, ohne die schwarze Flagge gehisst zu haben, sonst wird dich das Pech verfolgen. Stiehlst du einen Schatz, wirf eine Münze über den Bug, oder die Toten holen sich ihren Teil. Und falls du einen Mann auf See tötest, wirf ihn über Bord. Die Monster unter der Oberfläche nehmen sich, was ihnen zusteht, und wenn du es ihnen nicht gibst, holen sie stattdessen dich!

- ✗ Nutze Aufwertungen mit Kanonen und Kampffähigkeiten.
- ✗ Lasse kein Handelsschiff entkommen.
- ✗ Konzentriere dich auf deinen **Kapitän**, **Kanoniere** und/oder **Bootsmann**.



FREIBEUTERLEBEN

Entgegen dem Hörensagen ist die offene See kein Niemandland. Der Einfluss der Krone reicht bis zum Horizont, und der schließt den Ozean mit ein. Aber kann ein Gouverneur dort patrouillieren? Natürlich nicht. Warum sollte er auch, wenn er mit seinem Gold die Dienste von Freibeutern in Anspruch nehmen kann? Soldaten sind durch ihren Nationalismus und Glauben eingeschränkt. Ein Freibeuter ist ein wahrer Spezialist.

Freibeuter setzen Recht und Ordnung auf hoher See durch. Piraterie wird nicht gestattet. Händler, die ihre Steuern vor dem Gouverneur zurückhalten, müssen bestraft werden. Und Entdecker dürfen nur in ihrem Gebiet agieren, um Land für die Krone zu beanspruchen, sonst werden sie vertrieben oder versenkt. Wenn sie sich dem Recht widersetzen, können sie schlimmer sein als Piraterie. Denn was ist schlimmer, als Schätze zu stehlen? Landraub! Das ist Diebstahl am Besitz der Krone und Freibeuter werden sehr gut bezahlt, um das zu verhindern.

Ein Freibeuter muss die Ordnung aufrecht erhalten. Kanonen müssen gereinigt und das Pulver sicher verstaut werden. Neue Entdeckungen müssen kartografiert und der Gouverneur benachrichtigt werden. Der Kaperbrief gibt der Besatzung des Freibeuters aber auch das Recht, einen kleinen Teil der Beute zu behalten. Händler und Entdecker werden als Verbündete betrachtet, solange sie sich an das Gesetz halten. Piraten jedoch werden ohne zu zögern auf den Meeresgrund geschickt.

- ✗ Nutze eine ausgewogene Mischung aus Kampffähigkeiten und Fähigkeiten zur Inselkontrolle.
- ✗ Plündere Handelsschiffe oder handle mit ihnen, kontrolliere mehrere Inseln und produziere dort.
- ✗ Konzentriere dich auf mindestens 1 **Matrosinnen**, **Freibeuter**, und/oder **Deck Hand**.



HÄNDLERLEBEN

Die See bringt Geld – und niemand sollte etwas anderes behaupten. Es existieren Länder weit hinter der Einflussphäre der Krone, und Waren, die einen Händler nach einer einzigen Reise zu einem wohlhabenden Mann machen können. Reichtum kommt von Gold, und Gold vom Meer. Endlos viele Inseln mit unvorstellbaren Schätzen warten darauf, entdeckt zu werden! Auf einigen mag sich Gold befinden, auf anderen seltene Kräuter, Gewürze oder sogar Artefakte ... Reichtum kennt viele Wege. Der Gouverneur verlangt seinen Anteil, und wenn du nicht zahlst, nimmt er dir alles weg und wirft dich in den Schulturm. Doch Zahlen sind das Reich der Händler.

Nationen handeln untereinander, aber in so großem Maße, dass der Handel kompliziert ist. Dabei fällt kaum Profit ab. Daher haben Händler so viele Möglichkeiten: Sie können Handel abschließen, die sich für die großen Nationen nicht lohnen würden. Als Händler kannst du mehr Gold verdienen, als du in deinem ganzen Leben ausgeben kannst. Es gibt jedoch auch genügend Gefahren, wie Stürme, eine lebensfeindliche Umgebung und vor allem ... Piraten!

Das Leben als Händler ist entbehrungsreich. Es besteht aus harter Arbeit und oft fällt die Belohnung nicht so hoch aus, wie erwartet. Die Gefahren lauern überall und im Kampf gegen Piraten haben schon viele gute Matrosen ihr Leben gelassen. Doch es wird immer welche geben, die sich in der Hoffnung auf Reichtum deiner Crew anschließen, selbst wenn sie bis dahin Kisten schleppen müssen.

- ✗ Handle mit anderen Handelsschiffen und nutze Aufwertungen, die deine Inselproduktion erhöhen.
- ✗ Kontrolliere wenige aber ertragreiche Inseln, sichere sie mit Gebäuden und produziere regelmäßig.
- ✗ Konzentriere dich auf deinen **Ersten Offizier**, **Schatzmeister** und/oder **Matrosinnen**.



ENTDECKERLEBEN

Viele behaupten, dass das Meer Beute, Ruhm und Profit für einen bereithält. Doch ihnen entgeht, dass dies nicht die wahren Schätze des Meeres sind. Der Wind im Nacken und der Nervenkitzel neuer Entdeckungen – das ist der wahre Schatz der See. Nichts ist erfüllender, als durch unbekannte Gewässer zu segeln oder einen Fuß auf die Strände bisher unentdeckter Inseln zu setzen. Was ist Reichtum verglichen mit diesen Erfahrungen?

Das Gefühl, eine neue Entdeckung gemacht zu haben, werden viele nie erfahren. Leider ist das Leben als Entdecker sehr teuer und nur wenige können es sich leisten. Meistens sind es Gouverneure, die die Ländereien der Krone erweitern wollen. Doch manchmal ist ein Kapitän oder Adliger so gelangweilt vom Leben, dass er eine Expedition finanziert oder selbst eine in Angriff nehmen. Während ihre Motive hinterfragt werden können, verschaffen sie anderen die Freude, unbekannte Landstriche zu entdecken.

Die Faszination besteht darin, neues Land zu finden. Eine unbekannte Insel ist der Traum eines jeden Entdeckers. Was liegt vor dir? Meistens nicht mehr

als die offene See. Manchmal jedoch entdeckst du neue Tiere und Pflanzen, Naturwunder und mysteriöse Artefakte. Der Reiz des Unbekannten ist nicht zu unterschätzen und Ruhm und Reichtum gebühren denjenigen, die bedeutsame Entdeckungen machen.

Solange du nach Piraten Ausschau hältst, wird schon alles gut gehen...

- ✗ Nutze am Anfang Aufwertungen mit Segeln, suche dann auf den entferntesten Inseln nach den besten Aufwertungen und nutze sie, um am Ende davon zu ziehen.
- ✗ Bewege dich früh weit und erkunde unentdeckte Ozeanfelder. Konzentriere dich auf die dritte und vierte Reihe, um von dort wertvolle Aufwertungen zu kaufen und Inseln zu kontrollieren – denn die anderen werden es nicht schaffen, mit dir mitzuhalten.
- ✗ Konzentriere dich auf **Schiffsjungen**, deinen **Freibeuter** und/oder **Bootsmann**.



ÜBERSICHT: BESATZUNGSKARTEN

Dein Deck besteht aus 12 „Besatzungskarten“. Jede dieser 12 Besatzungskarten besteht aus 1 Hülle, 1 Illustrationskarte, 1 Fähigkeitskarte und Aufwertungen, die du im Laufe des Spiels hinzufügst.

Alle Besatzungskarten bestehen zu Spielbeginn nur aus 1 Hülle, 1 Illustrationskarte und 1 Fähigkeitskarte. Die Illustrationskarte zeigt oben ein Bild des Crewmitglieds, der Rest der Karte ist durchsichtig. Fähigkeitskarten sind normale Karten ohne durchsichtige Folie. Sie sind beidseitig bedruckt. Sie besitzen 4 Zeilen mit Fähigkeiten (2 auf der Vorderseite und 2 auf der Rückseite) mit Stufen von 1–4. Die Illustrations- und Fähigkeitskarten sind so aufeinander abgestimmt, dass nur die aktuelle Stufe der Fähigkeitskarte zu sehen ist, wenn du sie zusammen in eine Hülle steckst.

In der Mitte jeder Karte befinden sich 3 Zeilen, in denen die Aufwertungen sichtbar sind (oben/mittig/unten). Eine Besatzungskarte darf aus bis zu 5 Karten in einer Hülle bestehen: 1 Illustrationskarte, 1 Fähigkeitskarte und bis zu 3 Aufwertungen.



KAPITÄN

LEVEL 1 Du erhältst 1 Segel (🚩).

LEVEL 2 Du erhältst 1 Angriffsflagge (🏴) und 1 Steuerrad (🚢).

LEVEL 3 Du erhältst 1 Angriffsflagge, 1 Steuerrad und 1 **Kampffähigkeit**, die nur im Kampf **Schiff gegen Schiff** eingesetzt werden darf (z. B. andere Personen oder Handelsschiffe): Gewinnst du den Kampf, erhältst du 1 🟡 auf dein Schiff für jedes Steuerradsymbol auf dieser Karte.

LEVEL 4 Ähnlich wie Stufe 3. Du erhältst zusätzlich 1 Kanone (🔫), und 2 🟡 für deine Kampffähigkeit zusätzlich zu der 1 🟡, die du für jedes Steuerradsymbol auf dieser Karte erhältst.



MATROSIN

- LEVEL 1** Du erhältst 1  auf deinen Kai.
- LEVEL 2** Du erhältst 2  auf deinen Kai. Befindest du dich im Hafen () , darfst du auch 2  (von deinem Schiff oder Kai) zahlen, um 1  auf deinem Schiff zu reparieren.
- LEVEL 3** Du erhältst 3  auf deinen Kai. Du darfst auch 2  (von deinem Schiff oder Kai) zahlen, um 1  auf deinem Schiff zu reparieren, egal wo es gerade ist.
- LEVEL 4** Du erhältst 4  auf deinen Kai und/ oder dein Schiff (verteile sie beliebig). Du darfst auch kostenlos 1  auf deinem Schiff reparieren, egal wo es gerade ist.



ERSTEN OFFIZIER

- LEVEL 1** Du erhältst 1  auf deinen Kai.
- LEVEL 2** Baue 1 Gebäude, zahle die angegebenen -Kosten (von deinem Schiff oder Kai). Dein Schiff muss sich nicht an der Insel befinden, auf der du bauen möchtest. Du musst die Insel jedoch kontrollieren.
- LEVEL 3** Baue bis zu 2 Gebäude, zahle die angegebenen -Kosten (von deinem Schiff oder Kai). Dein Schiff muss sich nicht an der Insel befinden, auf der du bauen möchtest. Du musst die Insel jedoch kontrollieren.
- LEVEL 4** Baue bis zu 3 Gebäude, zahle die angegebenen -Kosten (von deinem Schiff oder Kai). Dein Schiff muss sich nicht an der Insel befinden, auf der du bauen möchtest. Du musst die Insel jedoch kontrollieren.



BOOTSMANN

- LEVEL 1** Du erhältst 1  auf deinen Kai.
- LEVEL 2** Du erhältst 1 Steuerrad () und 1  auf deinen Kai.
- LEVEL 3** Du erhältst 1 Steuerrad () und eine Fähigkeit, mit der du entweder 1  auf deinen Kai erhältst **ODER** 3  für 1 Einfache Schiffserweiterung () zahlen darfst (von deinem Schiff oder Kai).
- LEVEL 4** Du erhältst 1 Steuerrad () und eine Fähigkeit, mit der du entweder 1  auf deinen Kai erhältst **ODER** 3  für 1 Einfache Schiffserweiterung () **ODER** 6  für 1 Verbesserte Schiffserweiterung () zahlen darfst (von deinem Schiff oder Kai).



Anmerkung: Schiffserweiterungen darfst du nutzen, solange sie auf deinem Schiff liegen, auch schon in dem Zug, in dem du sie gekauft hast.

KANONIER

- LEVEL 1** Du erhältst 1  auf deinen Kai.
- LEVEL 2** Du erhältst 1  auf deinen Kai und 1 Kanone () .
- LEVEL 3** Du erhältst 2  auf deinen Kai, 1 Kanone () und eine **Kampffähigkeit**, durch die du 2 Marker in das Kampfschiff werfen darfst.
- LEVEL 4** Du erhältst 2  auf deinen Kai, 1 Kanone () und eine **Kampffähigkeit**, durch die du 2 Marker in das Kampfschiff werfen darfst, sowie eine weitere **Kampffähigkeit**, mit der du 1 deiner zuvor geworfenen Marker entfernen darfst, um 1  an dem gegnerischen Schiff zu verursachen und 2  auf dein Schiff zu erhalten.



SCHIFFSJUNGE

LEVEL 1 Platziere 1 Einflussmarker (🏴).

LEVEL 2 Platziere 1 Einflussmarker (🏴)
ODER erhalte 1 Segel (🚢).

LEVEL 3 Platziere 1 Einflussmarker (🏴)
ODER erhalte 2 Segel (🚢).

LEVEL 4 Platziere 1 Einflussmarker (🏴)
UND erhalte 3 Segel (🚢).



FREIBEUTER

LEVEL 1 Platziere 1 Einflussmarker (🏴).

LEVEL 2 Platziere 2 Einflussmarker (🏴).

LEVEL 3 Platziere 3 Einflussmarker (🏴).

LEVEL 4 Platziere 4 Einflussmarker (🏴).



Anmerkung: If an ability, like the **Freibeuter**, gives you multiple Influence cube (🏴) icons at once, you must use all the Influence cube from that ability before doing anything else; you cannot use some now and store the others for later in the turn.

SCHATZMEISTER

LEVEL 1 Produziere (⚙️) auf einer beliebigen Insel.

LEVEL 2 Produziere (⚙️) auf bis zu 2 verschiedenen Inseln.

LEVEL 3 Produziere (⚙️) auf bis zu 3 verschiedenen Inseln.

LEVEL 4 Produziere (⚙️) auf bis zu 4 verschiedenen Inseln. Erhöhe die Produktionen auf jeder dieser Inseln um 1 🍷 und 1 🍋.



SYMBOLÜBERSICHT

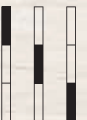
FRACHT UND MÜNZEN

							
ERHALTE FRACHT AUF DEIN SCHIFF/ DEINEN KAI	ERHALTE FRACHT AUF DEINEN KAI	ERHALTE FRACHT AUF DEIN SCHIFF	ERHALTE FRACHT AUF EINE INSEL	ZAHLE FRACHT + MÜNZEN VON DEINEM SCHIFF/KAI	ZAHLE FRACHT VON DEINEM SCHIFF/KAI	ZAHLE FRACHT VON DEINEM KAI	ZAHLE FRACHT VON DEINEM SCHIFF
							
ERHALTE MÜNZEN AUF DEIN SCHIFF/DEINEN KAI	ERHALTE MÜNZEN AUF DEINEN KAI	ERHALTE MÜNZEN AUF DEIN SCHIFF	ERHALTE MÜNZEN AUF EINE INSEL	ERHALTE FRACHT + MÜNZEN AUF EINE INSEL	ERHALTE MÜNZEN BEI DER WERTUNG	VERLIERE MÜNZEN BEI DER WERTUNG	

ORTE UND GEBÄUDE

							
INSEL	VERSCHIEDENE INSELN	INSELN OHNE MARKER VON DIR	HAFEN	SCHIFF	AUßENPOSTEN	FORT	GARNISON

SONSTIGE

								
EINFACHE SCHIFFSER- WEITERUNG	VERBESSERTE SCHIFFSER- WEITERUNG	PRODUZIEREN	SCHADEN REPARIEREN	SCHADEN	ANGRIFFSFLAGGE	ZIEHBONUS	KAMPFMARKER	EXPLOSION
								
PLATZIERE EIN- FLUSSMARKER	DAUERHAFT EIN- FLUSSMARKER	ERHALTE SEGEL	ERHALTE STEUERRAD	REIHE 1	REIHE 2	REIHE 3	REIHE 4	KAMPFSTÄRKE
								
FRACHTRAUM- KAPAZITÄT FÜR FRACHT + MÜNZEN	AUFWERTUNG OBEN/MITTIG/ UNTEN						SUMME DER KANONEN AUF DIESER KART	SUMME DER STEUERRÄDER AUF DIESER KART

